MEGAFORCE

SATURN - MEGADRIVE - MEGA CD - 32 X - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

Exclusif !

Saturn

Panzer Dragoon 2
Le joyau de Sega

Fighting Sonic
Les révélations

Megadrive
Tous les jeux du mois

Soluces
Myst (Saturn)
Marsupilami

ALIEN TRILOGY

Encore plus flippant que Doom

Testé sur Saturn
le 1er jeu entièrement en images de synthèse

32 FF • N°47 • FÉVRIER 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

T 4702 - 47 - 32,00 F

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne officielle MEGA force

en téléphonant au n°1 des astuces

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,23 francs la minute

sommaire

MEGA FORCE N° 47 - FÉVRIER 1996

Plus d'un an après sa dernière apparition, Sonic est de retour. Et sur Saturn, s'il vous plaît ! Le Sonic que nous avions laissé - mais pas oublié - était en 2D et, avouons-le, nous attendions plus de surprises. Cette fois, le processus est lancé, et Sonic en héros de la baston et en 3D, c'est de bonne augure. Est-ce un présage ? Sont-ce les "sanglots longs des violons de l'automne" que nous attendions ? Il y a des chances pour que Sonic, accompagné de Sega Rally ou de Virtua Fighter 2, retrouve son rang de mascotte, et entraîne la Saturn vers les sommets de la gloire. Quoi qu'il en soit, et en exclusivité, nous aurons droit à de très belles productions, comme l'époustouflant et gigantesque "Alien Trilogy" peut l'attester. C'est un signe. Sega se devait d'être le moteur des éditeurs, et de montrer l'exemple. Et la société d'Haneda a parfaitement rempli son rôle. Les éditeurs tiers ont compris le message, et leurs futurs produits sentent la perfection. Cette fois, la Saturn est vraiment en orbite. Alors il est vrai que la Megadrive peut se sentir délaissée. Néanmoins, elle n'est pas en reste, et vous trouverez ici toutes les nouveautés, ainsi qu'un reportage sur le futur grand jeu de la Megadrive, à savoir "Cutthroat Island". Et bien d'autres titres sont encore en cours de production, qui raviront les possesseurs de la 16 bits que vous êtes. L'actu' est riche, très riche, et je vous laisse le soin de la découvrir. Bon appétit !

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 4
LA PAGE D'ARNOLD 6
REPORTAGE : ALIEN TRILOGY 8
NEWS/PREVIEWS 14
CONCOURS US GOLD 21
DERNIERES SORTIES 26
LES JEUX À VENIR 27
REPORTAGE : CUTTHROAT ISLAND 34
BON DE RÉASSORT 38
LES SECRETS DE MEGA FORCE : ASTUCES ET SOLUCES 39
EN DÉTRESSE 60
BON DE COMMANDE "ACTION REPLAY" 62
BON D'ABONNEMENT 63
RUBRIQUE "MANGA" 76
CAHIER SATURN FORCE 82
PETITES ANNONCES ..... 96 et 98

les previews

DESCENT / SATURN 27
FATAL FURY 3 / SATURN 18
GEX / SATURN 23
KING OF FIGHTERS / SATURN 18
LODE RUNNER RETURNS / SATURN 30
PANZER DRAGOON ZWEI / SATURN 15
RETURN TO ZORK / SATURN 16
TITAN WARS / SATURN 28
THE HORDE / SATURN 22
VAMPIRE HUNTER / SATURN 32

les nouveautés

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE / MD 71
D / SATURN 84
DARIUS GAIDEN / SATURN 93
FIFA SOCCER 96 / SATURN 90
FORMULA ONE / SATURN 88
GUNBIRD / SATURN 82
LORDS OF THUNDER / M-CD 70
MADDEN NFL 96 / MD 73
MORTAL KOMBAT 2 / SATURN 83
NFL QUARTERBACK CLUB 96 / SATURN 94
PGA TOUR GOLF / MD 72
STAR TREK - DEEP SPACE NINE / MD 64
TRUE PINBALL / SATURN 95
ZOOP / SATURN 87

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6,Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex • • Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 • Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY • Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • Maquette : DOM, Mireille GUÉRINEAU • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND, Illustration de Couverture : Alien, Aliens, Alien 3, ©1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ©1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.• Publicité : Isabelle WEILL • Directeur des ventes : Emmanuel VINOT, Tél.: 47 56 14 24 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO, CHAMPA • Impression : JEAN DIDIER, ROTOSUD • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° ISSN 1161 44 12 •
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, Emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Stéphane HEBERT, Marco VEROCAÏ • Correspondants permanents : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi), • Ce numéro comporte un DOUBLE POSTER au format magazine - Recto : © 1995 Tokyo Novig. SHINSHA Co Ltd. - Verso : © 1995 MMP © 1986 TOEI Animation.

le courrier

Hugh ! Si vous, vous me connaissez sous le nom de Schmürz, sachez que les Indiens me nomment Tomafutayo, ce qui signifie "Le nain bleu perché haut sur sa montagne". Et cette montagne, c'est celle du courrier ! J'ai bien évidemment tout décortiqué, et je voudrais m'excuser auprès de ceux qui souhaitent une réponse individuelle. Je ne pourrai pas en fournir. Mais, avant de vous laisser la parole, j'aimerais répondre à une dame qui s'est plainte du vocabulaire employé et de certaines photos exposées dans les pages "manga" qui, selon elle, "incitent (les enfants) à laisser libre cours à leur violence et à leurs pulsions". Madame, jamais nous n'avons incité quiconque à la violence, et jamais nous ne le ferons. La télévision est beaucoup plus efficace que nous dans ce rôle, et elle s'y emploie très bien. Quant aux "pulsions sexuelles", nous avons en effet pu utiliser le mot érotisme, fantasme ou viol. Aucun de ces mots n'était gratuit, et chacun d'eux était utilisé pour expliquer les scénarii d'un manga. C'est dit, et maintenant, c'est à vous.

SCHMÜRZ

Un petit coup de bonne humeur pour commencer ? Pas de problèmes, voilà Seb le fou.

Ha ha ha ha ha ha ha ha ! ! Ho ho hi ! Hou hou hou hou hou hou ! ! Ha ha ha ha ha ha ha ha haaaa... Harf harf harf harf... Ho ho ho ho ho ho ! Ha ha ha ha hi hi hi hi ho ho ho ho ho ! ! Warf warf warf ! WARF HA HA HA HA ! ! !

P.S. ! Excusez-moi, mais je viens d'apprendre qu'une certaine vieille société japonaise (qu'on appelle Nintendo, je crois) a décidé de lancer une console 64 bits sans lecteur de CD !

Je t'excuse, et je passe le micro à Dominique, collectionneur de jeux Megadrive.

SALUT LE SCHMÜRZ,

Je possède plus de 160 cassettes et CD Megadrive et je suis un fervent de jeux Megadrive. J'achète régulièrement (tous les mois) les magazines comme Top Consoles, Player One, Consoles + et surtout Megaforce entre autres, que j'appréciais beaucoup. Car il y avait les trois quarts du magazine sur les jeux Megadrive (d'ailleurs, ces derniers mois, je n'achetais plus que Megaforce, car les autres sont très peu Megadrive). Mais j'ai constaté que depuis quelques mois il y en a de moins en moins sur Megadrive. D'ailleurs, le numéro de janvier (N°46) ne comporte qu'un quart du magazine sur la Megadrive (enfin, très peu). C'est bien dommage car c'était le plus complet des magazines sur la Megadrive. Il serait dommage de ne plus l'acheter. Salutations.

Ben oui, je sais, et ça me chagrine autant que toi. Malheureusement, et tes insinuations n'y changeront hélas rien, la Megadrive nous accompagne de moins en moins. Bien que nous ne soyons pas un magazine Megadrive, mais un magazine consacré à toutes les consoles Sega, il est vrai que nous lui avons longtemps accordé la part belle. Mais avec l'arrivée de la Saturn, les éditeurs se sont tournés vers les consoles 32 bits, et ont "abandonné" les 16 bits. Alors, si tu ne vois pas de jeux Megadrive, c'est pour la bonne et simple raison qu'il y en a de moins en moins. Nous ne pouvons les programmer nous-mêmes. Le marché est ainsi, et MegaForce suit le marché, quand il ne le précède pas !

La Megadrive, Fabien le "Virtuamaniaque", la regrette également. Mais il a vite su se consoler en élevant des moutons.

SALUT SCHMÜRZ !

Je m'appelle Fabien, j'ai 12 ans, ça fait pas mal de temps que je bouquine ton mag' et j'ai la joie de posséder une Saturn. Depuis le 25 décembre (ayant eu l'obligation de vendre ma chère et tendre Megadrive... Sanglots...). Maintenant, Big Schmürz, j'aimerais te poser ces quelques questions !

1) Est-ce que Sega a prévu une carte de développement AM#4 ?

Tu dois confondre, une carte AM#4, ça n'existe pas ! Je pense que tu dois certainement parler du département de recherche et de développement de Sega N°4 qui, lui, s'appelle bien AM#4. Mais pour répondre à ta question, ou du moins ce que j'en ai compris, pour l'instant Sega travaille sur une nouvelle carte-mère, la carte "modèle 3". Le modèle 2 a servi à l'élaboration de titres comme Sega Rally par exemple et n'est donc pas du tout obsolète.

2) Comment se fait-il que les médias se soient penchés sur la PlayStation et non sur la Saturn qui est plus puissante que sa concurrente ?

La puissance n'a rien à voir là-dedans. Si tu dis au grand public que la Master System est plus sophistiquée que la Saturn, et que tu leur balances des tonnes de chiffres avec, ils vont te croire. En fait, la raison se trouve ailleurs. Il y en a deux. D'abord, le grand public a une très bonne image de Sony. Tout le monde a eu un walkman ou un appareil Sony sans avoir jamais eu de problèmes. La société a donc une image fiable, qui respire la qualité et la sécurité. Ensuite, Sony crédibilise les jeux vidéo. Sega (ou son concurrent) a toujours eu l'image d'une société qui fait des "jouets" pour enfants et ados (même si nous savons que c'est faux). C'est donc la première fois que les "adultes" peuvent jouer aux jeux vidéo sans se taper la honte, puisque leur console ne vient pas de Sega, Nintendo ou d'Atari... C'est donc pour cela que la PlayStation a fait un certain tapage. Mais d'un côté plus matériel, il faut avouer que Sony a mis le paquet sur son lancement. La société n'avait d'autre choix. Une tentative loupée leur aurait coûté plusieurs milliards. C'est pourquoi ils ont forcé sur la pub et le marketing. Avec succès, apparemment...

3) Est-ce que les arts martiaux de Virtua Fighter 1 et 2 (cités dans le MF N°37) existent réellement ? Si oui, où pourrait-on se documenter ?

Oui, les arts martiaux cités existent, ou alors sont la combinaison de plusieurs existants. Pour plus de renseignements, pourquoi ne pas passer un coup de fil à la Fédération française responsable des arts martiaux ? Sinon, adresse-toi à un club de karaté ou de judo, ils t'aiguilleront.

4) Dans le Megaforce numéro 45, Virtua Cop a reçu la petite note de 84%. Est-ce parce qu'il est comme l'arcade, devenant lassant au bout d'un moment, ou est-ce justement parce qu'il ne ressemble pas à l'arcade ?

Virtua Cop est très, très fidèle à sa version arcade. Les fans s'y retrouveront très largement, d'autant plus que le jeu brille par ses qualités techniques. Mais comme l'arcade, il est très rapidement lassant... C'est donc pour cette raison que sa note n'a été "que" de 84%.

5) Dernière question (si, si, je te jure). Est-ce que tu pourrais classer (en sachant que j'aime tous les styles de jeu, sauf les simulations de pétanque) les jeux actuels de la Saturn selon tes goûts ?

Voilà dans l'ordre mes cinq préférés ! Sega Rally, Rayman, Virtua Fighter 2, Worms et Daytona USA. Voilà le verdict.

Voilà, c'est fini. J'espère que tu publieras ma lettre ou je vous envoie un mouton explosif de Worms (t'en fais pas, je rigole, quoi !). De toutes façons, que tu la publies ou non, je te remercie pour le "bô" magazine que tu fais apparaître chaque mois dans les kiosques. Sur ce, je te dis tchao et bonne continuation à toute la rédac'. Bye.

des lecteurs

Continuons avec un anonyme (ce n'est d'ailleurs pas la première fois qu'il me pose cette question) tout ce qu'il y a de plus bref.

SALUT SCHMÜRZ !

Je t'en supplie, publie-moi et réponds à ma question ! Où peut-on trouver le "Lock-On" ? D'avance, merci.

Le Lock-On est un ensemble de deux pistolets infrarouges, accompagnés de deux "casques" avec récepteur infrarouge, qui vous permettront de jouer à la "guéguerre" virtuelle. De quoi se faire un Doom grandeur nature. C'est conçu par Sega et fabriqué par Bandaï. Tu le trouveras dans les grands magasins de jouets, du genre Toys'R US.

Alors pendant que tu vas faire le cyberwarrior du futur lointain apocalyptique, moi, je repars à la pêche aux jeux, et je vous laisse savourer les Aliens, Sonic et autres Panzer Dragoon... N'oubliez pas que le 36 15 Megaforce vous attend de pied ferme, et je passe le salut à Cortex, que je croyais disparu. Ciao !

SALUT SCHMÜRZ ET À TOUTE LA RÉDAC' !

1) Dans le numéro 42 de Megaforce, vous parliez d'un mag américain qui annoncait la préparation de Sonic sur Saturn, et depuis, plus rien... En savez-vous plus ?

Réponse dans quelques pages...

2) Serait-il indiscret de vous demander combien Sega a vendu de consoles dans le monde (au total, en comptant Master System, Megadrive, 32 X, Mega CD, Saturn...).

À vrai dire, je ne pourrais pas te donner le total. Même dans le rapport annuel de Sega Japon, je n'ai pas pu attraper les chiffres. Tout ce que je peux te dire, c'est que 2,6 millions de Saturn, selon Sega, ont été vendues. Quant à la Megadrive, la MS ou le MCD, je n'ai malheureusement aucune idée précise. Promis, je cherche l'info, et tu l'as bientôt.

3) Se pourrait-il que dans Mortal Kombat 4 (qui sortira dans 1 an) la 3D fasse son apparition ?

Oui, c'est ce qui est prévu, et les textures seront de la fête aussi. Remarque, ça ne fera pas de mal de voir du sang neuf.

4) J'ai été déçu en apprenant que la Neptune (ou plutôt la Nomad) ne sortirait pas en Europe. Nous n'allons pas garder la Game Gear pendant encore des années en Europe. Le projet Neptune étant annulé pour maintenant, dans combien de temps la 16 bits portable pourra voir le jour en Europe (car elle va bien arriver un jour) ?

Justement, non. Elle ne va pas arriver en France. Pour l'instant, Sega concentre ses efforts en Europe sur la Saturn.

5) Se pourrait-il qu'il sorte un jour un Mortal Kombat reprenant le film (comme Street Fighter the Movie sur Saturn) ?

Si le prochain MK est annoncé en 3D pour l'année prochaine, ça m'étonnerait qu'entre temps MK The Movie déboule. Par contre, certaines prises de vues ont peut-être été utilisées pour la conception de MK4.

6) Dernière question ! combien puis-je tirer de ma Megadrive en la vendant avec mes 11 jeux (MK2, Aladdin, Sonic, Taz in escape from Mars, Spirou, Mickey Mania, Ecco 2...) et trois manettes, dont une six boutons ?

Dans un magasin, tu pourras peut-être en tirer 1000 F. Essaye de la vendre à un particulier, tu en tireras sûrement un meilleur prix. Tente ta chance dans nos petites annonces, c'est gratos. Mais je te promets que nous allons bientôt parler d'occas' dans nos pages. Vous aurez les prix des meilleurs jeux en occasion, ainsi que des consoles.

Voilà, c'est fini. Merci de me publier pour une fois que je vous écris, et à la prochaine !

Voilà, et si tu veux faire un élevage de moutons dans les Alpes, tu n'as qu'à contacter Bruno, qui vit en Haute-Savoie.

MORCEAUX CHOISIS...

Voilà un best of des lettres du mois

1) En lisant certaines lettres du courrier des lecteurs, j'ai découvert que bon nombre d'entre vous étaint déçus, car ils ne pouvaient pas bénéficier du son CD des jeux Saturn sur une chaîne Hi-Fi directement par la console. Cependant, en introduisant le CD dans un lecteur CD de chaîne Hi-Fi, on en bénéficie pleinement. (...) Ainsi, on dispose d'un véritable son Hi-Fi Stéréo... Jean-François.

...et de la disparition de l'image. Tu joues avec la télécommande ?

2) J'ai acheté la Saturn de Sega et vous dites qu'elle a un lecteur de CD-Rom. Je suis OK avec vous, mais j'ai comme l'impression que vous ne nous dites pas tout. La Saturn a un lecteur de CD-Rom mais elle ne lit pas tous les CD-Rom. Par exemple, j'ai reçu le catalogue de Score Games et, vers les pages 80, il y a des CD-Roms à vendre (d'ailleurs beaucoup moins cher que ceux de notre Saturn), mais la Saturn ne les lit pas, ils sont pour les PC et je voudrais savoir pourquoi elle ne les lit pas puisqu'elle a un lecteur de CD-Rom (c'est vous qui le dites). Anonyme.

Ouf... La Saturn n'est pas faite pour lire les CD d'un PC et, de toute manière, elle ne pourrait pas faire tourner les jeux, n'ayant pas les logiciels adéquats. C'est pareil pour tout ! la PlayStation ne peut pas lire les CD Saturn, les PC ne peuvent pas lire ceux de la bécane de Sony, les Mac ne peuvent pas lire les CD de PC... Au début d'un CD, il y a une piste qui permet au lecteur de reconnaître le logiciel et de savoir s'il marche sur ce format. Cependant, il me paraissait assez évident que les jeux PC CD ne marcheraient pas sur Saturn.

3) Tu dis aussi dans le MF de décembre que Hitachi et JVC ont sorti une Saturn et qu'elle est identique. Question ! Est-ce qu'ils ont le droit et est-ce qu'ils ont l'intention de sortir leurs jeux en France car, à 60 F le jeu, je crois qu'ils auraient beaucoup d'amateurs (c'est dég...) et pourquoi leurs jeux coûtent-ils 60 F et ceux de Sega 400 F ? C'est zarbi, éclaire-moi. Le même anonyme.

Oui, ils ont le droit si Sega leur donne la licence, mais je ne suis pas persuadé qu'il leur donne l'autorisation de la vendre en Europe. Cela reste un phénomène très japonais. Quant aux jeux, tu t'es planté. Ils sont moins chers de 60 F. C'est tout.

3615 MEGAFORCE

La page d'Arnold

Tout d'abord, cher(e) ami(e)s lecteurs et trices, permettez-moi, au nom de l'association des drag queens charcutiers, de vous souhaiter une bonne année 1996. Voilà, ça y est ! Une fois de plus, je n'ai pu m'empêcher de balancer un truc d'une banalité affligeante, et si ça continue on va me prendre pour un homme politique !

Figurez-vous que 96 démarre sous les meilleurs auspices (ce n'est pas ma grand-mère qui me contredira). J'ai pris d'excellentes résolutions : devenir une bête dans les beat'em ups, jouer au moins une fois à NBA Jam, et arrêter de dire "concupiscence" et "suspect" le soir à table. Autant vous le dire de suite, je n'ai pas pu tester que Star Trek Deep Space Nine (le verdict est simple : si jamais vous rencontrez un trou noir, plongez le jeu dedans), et en voici la cause : mes gentils collègues de Super Power ont décidé de me déguiser en Henri Chapier, et de m'envoyer au ciné quelques fois dans le mois. Et pour une fois, je ne l'ai pas regretté (le ciné, pas le déguisement), puisque j'ai pu voir LE film du mois : "Seven".

"Seven" a débarqué le 31 janvier partout en France (comme Super Power !), et pas besoin de bosser chez EDF pour dire que c'est un véritable électrochoc ! Le film est à plusieurs niveaux exceptionnel. Primo (20 sur 20 en latin en 5ème) parce que depuis "Le Silence des Agneaux", on n'avait pas vu un film qui prenne autant aux tripes. Secundo... euh... se reporter au primo. Il est vrai que depuis l'invention du cinéma, des scénars mettant en scène deux flics à la poursuite d'un serial killer n'avaient, à la longue, plus rien d'original, car tous se ressemblaient (un peu comme les chansons d'Ace of Base). Or, avec "Seven", nous avons droit à quelques références bibliques, puisque le tueur se base sur les 7 péchés capitaux pour commettre les méfaits, ce qui fait que nous n'assisterons plus à la messe de la même manière ! "Seven" est avant tout un film d'ambiance. Elle y est glauque, suffocante et surtout malsaine (un peu comme ce que ressentirait un punk s'il assistait à un concert de Michel Sardou). Il n'y a aucune explication sur les motivations du tueur, tout y est gratuit, et pire encore, le spectateur ne peut s'identifier à aucun antagoniste du film, car tous possèdent un côté désenchanté ou obsessionnel (avec cette phrase, je viens de prouver au monde entier que je n'avais pas eu mon Bac en donnant des pots-de-vin). L'ambiance sombre du film est également traduite dans la photographie : des couleurs fades, un grain d'image volontairement granuleux, une musique et des effets sonores angoissants. Avec "Seven", Brad Pitt prouve qu'il n'est pas seulement beau gosse (copieur !), mais qu'il est en passe de devenir l'un des grands acteurs de sa génération (moi aussi j'aurais pu mais j'ai préféré laisser ma place à Bernard Menez). À ses côtés, Morgan Freeman ne démérite pas non plus : il est parfait en vieux flic presque retraité à qui on ne la fait plus (nous, en France, on a Navarro, on en a du pot, pas vrai ?). "Seven" est le deuxième film de David Fincher (à qui l'on doit Alien 3), un jeune réalisateur qui a déjà su imposer un style dont en parlera encore longtemps.

Côté jeu, je vous avais déjà parlé dans un numéro précédent de Digital Pinball, sur Saturn. Je ne peux résister à la tentation de vous dire deux mots de True Pinball sur Saturn (ça n'est pas ce que vous croyez, bande d'obsédés). Quatre flippers sont présentés : Babe Watch, Vikings, Extreme Sports et Law'n Justice. Précipitez-vous en prio sur Vikings (nul besoin pour y jouer de se nommer Olaf, Petaf, ou Blondaf). Le flip est en tous points remarquable, car il est accessible à tous, et sa jouabilité est parfaite. La musique est un des atouts du jeu, car grâce à elle on sait désormais que les Vikings comptaient dans leurs rangs Patrick Juvet. Après les Vikings, direction l'espace avec Star Trek Deep Space Nine sur MD. Le verdict va être simple : si jamais vous rencontrez un trou noir, plongez le jeu dedans. ■

Bon, patati et patata, vous connaissez maintenant le refrain. Vous savez tous qu'Arnold sévit sur Fun Radio chaque week-end et que vous pouvez l'appeler au cours de la libre antenne au 05.70.50.00. Vous saviez déjà tout cela, mais saviez-vous qu'Arnold a des origines extraterrestres ?

FUN Radio

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	**NBA LIVE 96 (EUR)**	**369,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	349,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**299,00**	NHLPA 95 (EUR)	199,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	SPIROU (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
LOBO (EUR)	449,00	SYNDICATE (EUR)	199,00
MICROMACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THOMAS BIG HURT	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**349,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00		

Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	NBA JAM (EUR)	149,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**149,00**
BUBSY (EUR)	99,00	PITFALL (EUR)	199,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SPARKSTER	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**	STARGATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY
POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Sega 32 X

➜ SEGA 32X + 1 JEU
790 F

JEUX SUR DEMANDE

Game Gear

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	149,00	FATAL FURY SPECIAL	249,00
MORTAL KOMBAT 3	249,00	EARTHWORM JIM	269,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	269,00

Articles DRAGON BALL Z

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**69 F**	**T SHIRT**	**79 F**
10 à 16	**99 F**	**HERO COLLECTION 4**	**20 F / sachet**
STICKERS	**5 F**	**CASQUETTE**	**59 F**
MANGA	**35 F**	**SHORT**	**99 F**
MANGA COULEUR	**79 F**	**LOT DE 3 SLIPS**	**59 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**		

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 1 à 11 → 99 F
DRAGON BALL LE FILM → 99 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ SATURN VF + DAYTONA USA **2490 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

ASTAL (USA)	299,00	**RAYMAN (EUR)**	**369,00**
CLOCK WORK 2 (EUR)	389,00	ROBOTIKA (EUR)	349,00
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**449,00**
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SHINOBI X (EUR)	349,00
F1 LIVE (EUR)	389,00	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
F1 LIVE (JAP)	449,00	SLAM PUNK (JAP)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	STREET FIGHTER (EUR)	299,00
GALATIC ATTACK (EUR)	369,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	199,00
GALAXY FIGHT (JAP)	349,00	THEME PARK (EUR)	369,00
GRAN CHASER (JAP)	249,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
HI OCTANE (EUR)	369,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**449,00**
IN THE HUNT (JAP)	399,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	299,00	VICTORY BOXING (EUR)	369,00
MYST (EUR)	389,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
MYST (USA)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**449,00**
MYSTARIA (EUR)	389,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**399,00**
NBA JAM TE (EUR)	369,00	VIRTUA GUN	199,00
NFL QUATERBACCK 96 (EUR)	369,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**299,00**
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	X MEN (JAP)	449,00
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	389,00
PANZER DRAGON (EUR)	399,00		

GENIAL !
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **399 F**
ARCADE RACER (VOLANT) **449 F**
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **249 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU **199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

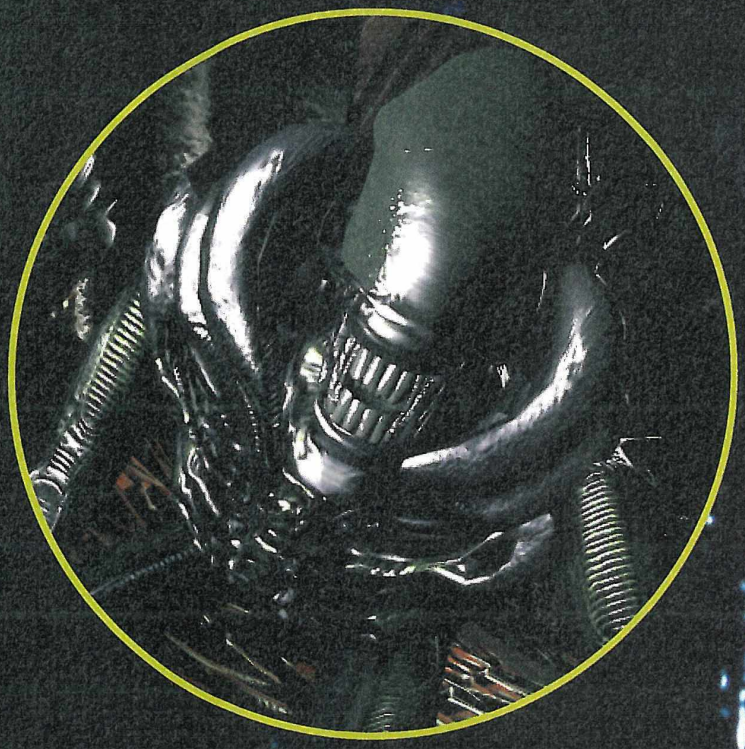
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

MEGAFORCE 02/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



ALI

Dans l'espace, nul n

Les scenes cinématiques

Les SC (Scenes Cinématiques) sont de plus en plus importantes dans les jeux vidéo modernes. Celles d'Alien Trilogy font partie des plus impressionnantes que l'on ait eu l'occasion de voir à ce jour. Grâce au systeme de capture vidéo "Motion Capture", de véritables acteurs sont filmés sur un fond bleu avec des capteurs sur tout le corps. Chacun de leurs mouvements est enregistré sur l'ordinateur. Cette technique assure à l'animation une fluidité ultra-réaliste. Dans Alien Trilogy, on peut faire le parallèle entre la scène réelle et la scène cinématique. L'effet est renversant !

EN TRILOGY

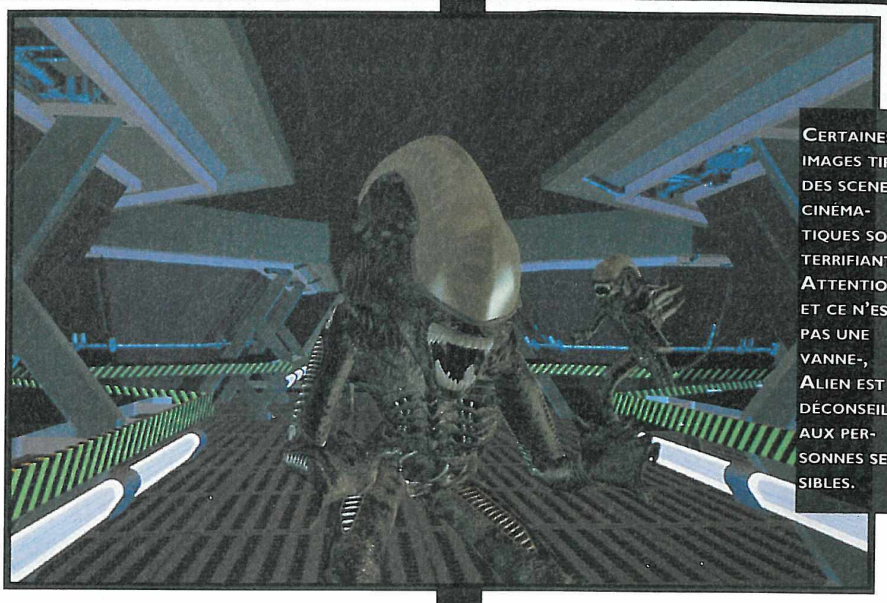
SATURN

De Sigourney Weaver à Sigourney Weaver, de Ridley Scott à David Fincher en passant par James Cameron, la trilogie d'Alien est, à l'instar de Star Wars (la Guerre des Étoiles) ou d'Indiana Jones, une trilogie-culte pour tous les amoureux d'action, de science-fiction et de sueurs froides. Véritable phénomène lors de sa sortie en France au cinéma en 1979, Alien jouit d'une notoriété sans limite et fait partie, pour bon nombre de ses amateurs, des films-cultes qu'il faut absolument posséder dans sa cinémathèque. Après la sortie d'Alien 3 sur Megadrive, c'est au tour de la Saturn d'accueillir sur CD-Rom "Alien Trilogy". Restez en ligne, ça va pulser !

vous entend crier !

Dans l'histoire du cinéma moderne, il existe des films qui laissent une trace indélébile dans nos mémoires, et Alien en fait assurément partie. Je me revois encore quelques années en arrière, allongé dans mon lit, l'œil rivé sur mon écran de télé, visionnant pour la première fois "Alien, le 8ème passager"...

À bord du supercargo spatial Nostromo, tout se passait le mieux du monde sur la route du retour sur Terre... lorsqu'un SOS apparut sur l'écran de l'ordinateur de bord, incitant les cinq hommes et les deux femmes d'équipage à aller sur une planète inconnue, la planète LV-426. C'est alors que tout commença. Sur ladite planète, un premier homme se fait avoir, l'Alien lui sautant au visage. Seul dans mon lit, je sursautai. Peu de temps après, c'était au tour du Captain Dallas de se faire choper dans les couloirs sombres du vaisseau spatial. Une fois encore je sursautai, et mes yeux ne quittèrent plus l'écran. Quand, au summum de l'angoisse, le chat de l'équipe apparut brutalement à l'écran, je sursautai à nouveau, la sueur me dégoulinant du front. Depuis ce moment, Alien est resté à jamais, pour moi, l'un des chefs-d'œuvre du cinéma de science-fiction.



CERTAINES IMAGES TIRÉES DES SCENES CINÉMATIQUES SONT TERRIFIANTES. ATTENTION - ET CE N'EST PAS UNE VANNE-, ALIEN EST À DÉCONSEILLER AUX PERSONNES SENSIBLES.

DEVANT LES SOLDATS DE LA COMPAGNIE, IL VAUT MIEUX ETRE CERTAIN D'AVOIR UN FLINGUE CHARGÉ À BLOC !...

ET DE DEUX !

Quand James Cameron, à qui l'on doit des titres comme Terminator II ou encore Abyss, se décida à mettre en scène le second épisode d'Alien ("Aliens"), je fus l'un des premiers à me précipiter dans les salles de cinéma en 1986.

Contrairement au premier épisode, Aliens fut un véritable film d'action qui n'avait que peu de choses à envier aux meilleurs films de Stallone (si tenté soit-il qu'il en ait joué de bons !). Ripley étant sortie indemne de son combat contre l'alien dans Alien, le 8ème passager se retrouve sur Terre quelques 57 années plus tard ; précisément au moment où notre chère Terre reçoit des messages d'alerte d'une bande de colons qui, quelques années auparavant, se sont installés sur la planète LV-426. Flairant le danger, et après moult pressions de la part du gouvernement local, Ripley décide de finalement de partir sur la planète pour sauver ces colons d'une mort certaine. Une fois sur place, elle ne trouvera plus personne en vie, si ce n'est une enfant (Newt) et, bien sûr, une cohorte d'aliens sauvages et assoiffés de chair humaine. Beaucoup plus "speed" que le cinéma de Ridley Scott, celui de James Cameron apporte à Alien une nouvelle dimension et entraîne Sigourney Weaver dans une aventure puissante, où Ginger (le créateur des monstres) a pu laisser libre cours à son imagination fertile et débordante.

JAMAIS DEUX SANS TROIS !

Le début du troisième épisode d'Alien commence alors que seuls Ripley, Hicks (l'un des commandos de choc du précédent épisode) et Newt, sont en cryogénisation provisoire. Sur le chemin du retour, un alien infiltré dans le vaisseau laisse morts Hicks et Newt. Une nouvelle fois, Ripley se retrouve seule, lorsqu'un feu déclenché par l'acide de la bête oblige l'ordinateur de bord à diriger le vaisseau vers la planète la plus proche, la planète-prison Fiorina 161 où sont enfermés à vie des violeurs et des "serial killers" maniaques, plus ou moins disjonctés du bulbe. Recueillie par ces prisonniers isolés, seuls habitants de la planète, Ripley devra une fois de plus lutter... pour ne pas se faire violer, mais aussi pour s'imposer et ainsi vaincre la bête qui

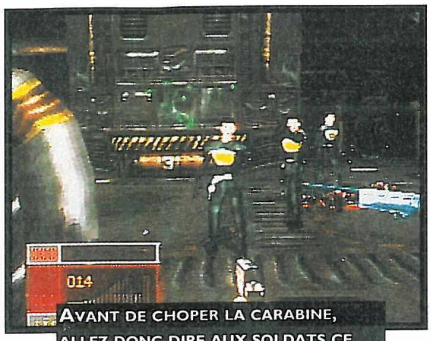
LA VIDÉO

Si vous êtes un fou furieux de la trilogie d'Alien, vous pouvez toujours vous la procurer dans un coffret "Top Luxe". Vous trouverez à l'intérieur de ce superbe objet une dizaine de photos tirées des films, ainsi que le "Making Of". Une superbe idée de cadeau.

arpente les couloirs sombres de la prison de Fiorina 161. Sur cette planète, le drame se joue, encore plus fort et plus violemment que dans les deux épisodes précédents, d'autant que Ripley porte la bête en elle...

ET DE QUATRE ?

À Hollywood, de nombreuses rumeurs vont et viennent, à propos de la possibilité d'un nouvel épisode d'Alien ; le problème principal étant de permettre à Sigourney Weaver de jouer dans cette histoire (dois-je vous rappeler ce qui lui est arrivé à la fin d'Alien 3 ?)... À Hollywood donc, des



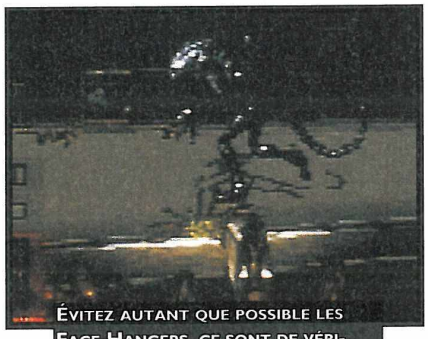
AVANT DE CHOPER LA CARABINE, ALLEZ DONC DIRE AUX SOLDATS CE QUE VOUS PENSEZ D'EUX...

bruits de plus en plus forts annoncent qu'à partir d'un bout de doigt du lieutenant Ripley, les scientifiques parviendraient à reconstituer la femme entière, pour que cette "brave" aille une fois de plus bouter ces putains d'aliens hors de notre galaxie. Une sorte de "Jurassic Alien", à la sauce du futur ! D'autre part, il se pourrait également que dans ce nouvel Alien, on découvre enfin un "King" Alien et que l'action -ou une partie, du moins- se déroule sur Terre.

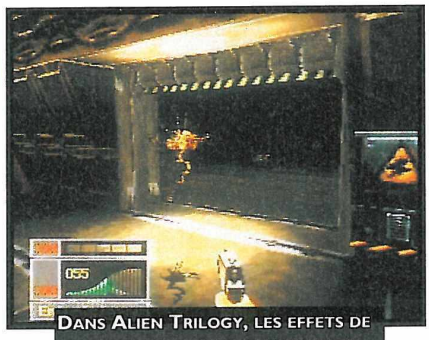
ENCORE MIEUX QUE LE CADEAU BONUX !

Mieux que le cadeau Bonux ? Est-ce possible ? Eh bien oui, car Acclaim a frappé cette fois-ci un "grand coup" avec ce jeu. Alien Trilogy a été développé par Probe, une société anglaise située à Croydon dans la proche banlieue de Londres, rachetée il y a juste quelques mois par Acclaim. Mais bon, bref, passons les détails et parlons de ce qui nous intéresse maintenant, c'est-à-dire du jeu en lui-même.

D'emblée, que les choses soient claires : Alien Trilogy reprend dans son déroulement le concept de Doom, mais, bien sûr, avec toute l'ambiance créée à la fois par D.Fincher, J.Cameron et T.Scott. Autant dire qu'à chaque seconde, on sursaute, on meurt de trouille, la sueur dégoulinant à grosses gouttes d'un front humidifié par l'ambiance glauque et terrifiante d'Alien



ÉVITEZ AUTANT QUE POSSIBLE LES FACE-HANGERS, CE SONT DE VÉRITABLES PESTES QUI NE CHERCHENT QU'À PONDRE DANS VOTRE CORPS ET AINSI VOUS FAIRE PASSER L'ARME À GAUCHE.



DANS ALIEN TRILOGY, LES EFFETS DE LUMIERE SONT PARMI LES MEILLEURS DU MONDE. CETTE PHOTO N'EN EST - UNE FOIS DE PLUS- QU'UNE BIEN PALE ILLUSTRATION.

Trilogy. Plus on avance dans les labyrinthes des 33 niveaux, plus on a peur, et plus on est sous l'emprise d'une émotion forte et intense qui augmente considérablement le taux d'adrénaline du joueur dans ses veines.

LA MEILLEURE TECHNOLOGIE À CE JOUR

C'est au cours du dernier salon de Los Angeles, l'E3, que nous avons vu pour la première fois ce jeu fonctionnant sur Saturn. Dans sa première mouture, Alien Trilogy était déjà sidérant de beauté et de détails graphiques en trois dimensions. Si l'ensemble du jeu est d'un niveau supérieur à ce que l'on a -pour l'instant- eu l'habitude de voir sur les consoles de la nouvelle génération ou même sur PC, c'est encore plus vrai pour les scènes cinématiques qui précèdent chaque début de section. Chacune de ces scènes reprend l'une de celles d'un des trois films, et ont été entièrement retravaillées, notamment grâce au système "motion capture" développé par Acclaim dans ses studios réservés à cet effet à New-York (voir notre encart à ce sujet).

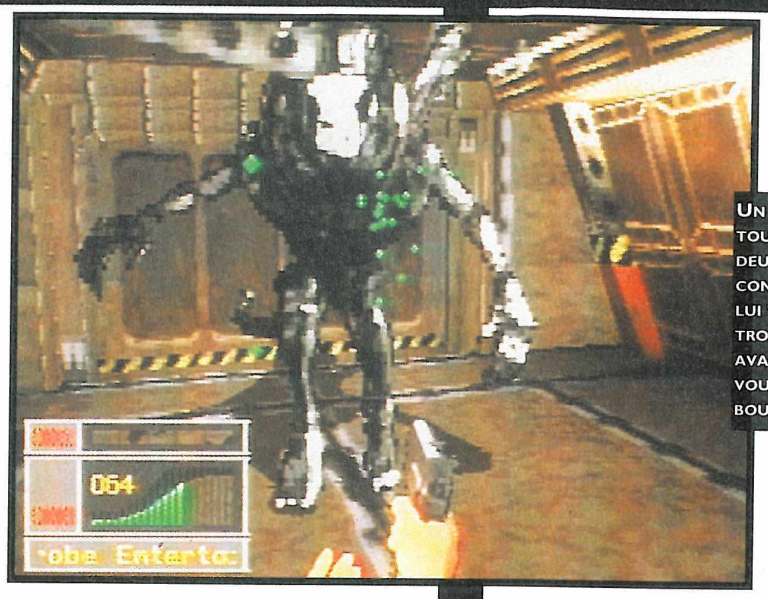
QUE FAUT-IL FAIRE ?

Dans Alien Trilogy, vous incarnez bien sûr Ripley qui, seule, devra se battre contre des tonnes -et le mot est faible !- d'aliens scandaleusement immondes. Isolée une fois de plus, elle devra arpenter différents couloirs, vaisseaux, bâtiments pour poursuivre la bête et surtout essayer de mener à bien ses missions, commme sauver les colons, tuer la reine alien, etc. Le "design" de chaque niveau est ainsi superbe et bien plus détaillé que dans la plupart des jeux "à la Doom". Les conduits, les portes, les ascenseurs, les armes, les munitions, les tables, les chaises, les fenêtres, les vitres,

bref l'environnement tout entier suit à la perfection celui de la trilogie. À peine plongé dans la première mission constituée de douze niveaux et basée sur "Aliens", on flippe déjà, on meurt de trouille, bref, on commence à péter les plombs ! Plus on progresse, plus les détails se font intenses, et c'est ainsi que l'on découvre des sécrétions d'aliens, dégoulinant des murs ou des plafonds, des nuages de vapeur qui s'échappent de canalisations mal entretenues, etc. Au cours de la seconde mission, comportant neuf niveaux, Ripley devra partir au secours des prisonniers de Fiorina 151 ("Alien 3"). De plus, certains indices, traînant ça et là, pourront également vous mettre sur la piste d'une salle ou d'une pièce secrète, renfermant de l'énergie, un nouvel équipement, de nouvelles armes, ou encore une horde d'aliens assoiffés de sang...

DES ARMES À GOGO

Lorsque l'on avance, on le fait avec précautions, de peur de tomber sur un Face-Hanger, un Warrior, un Chest Buster, un Young Dog Alien, ou encore sur un robot de la compagnie (neuf types d'ennemis sont présents dans cette réalisation). Heureusement, plusieurs types d'armes seront mis à votre disposition, pour peu que vous les découvriez sur votre parcours ou dans les passages secrets. Au départ donc, Ripley (vous) commence avec un Pistolet de 9 mm, qui est d'une efficacité toute relative ; après quelques minutes de jeu, elle aura le bonheur de tomber sur un Shot Gun (une carabine puissante), puis, plus tard, sur un Pulse Rifle, qui permet également de lancer des grenades, un Flame Thrower ou encore un Smart Gun. On se rassure, les armes sont là et elles s'inspirent très largement de celles des combattants d'Aliens, comme Hicks ou Vasquez par exemple (cf. notre encadré sur les armes).

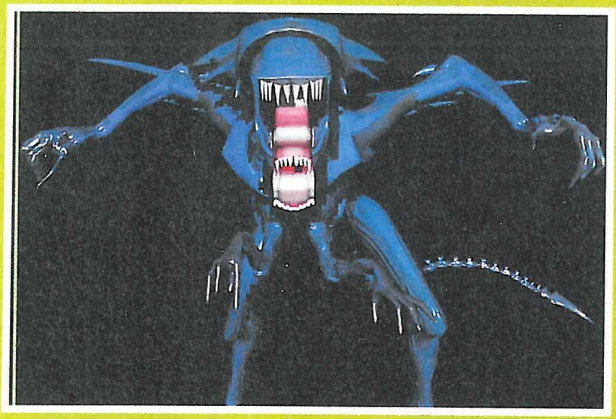


UN ALIEN DANS TOUTE SA SPLENDEUR... UN CONSEIL : ÉCLATEZ-LUI VITE SA TRONCHE DE CAKE AVANT QU'IL NE VOUS RÉDUISE EN BOUILLIE !

PAR UN FAIT ÉTRANGE, LES PHOTOS NE RENDENT ABSOLUMENT PAS L'IMPRESSION D'HORREUR QUI SE DÉGAGE D'ALIEN TRILOGY !

LES ENNEMIS

Voici quelques-uns des adversaires avec lesquels Ripley devra se mesurer. Dans l'ordre, les Compagny Soldiers et les Warriors.

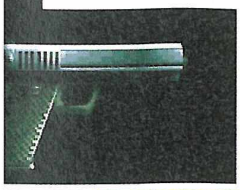


DES OPTIONS À LA PELLE

Avec toutes les armes disponibles dans Alien Trilogy, il est bien évident qu'une tonne de munitions différentes joncheront les sols des couloirs de ce jeu. À chaque type d'arme, correspondront plusieurs types de munitions, plus ou moins efficaces. Outre des recharges meurtrières, vous trouverez également des lecteurs de cartes, permettant de se retrouver dans les labyrinthes, des lampes-torches pour éclairer les parties sombres, ou encore des clefs

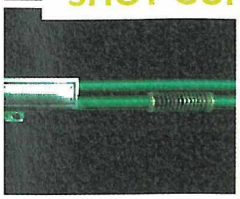
LES ARMES

9mm PISTOL



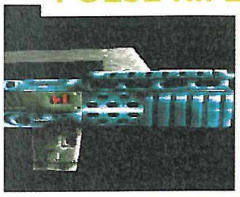
Le pistolet de 9 mm est la première arme que vous découvrirez dans Alien Trilogy. Peu puissante, elle permettra tout de même d'anéantir les "Face-Hangers" qui se jetteront sur vous.

SHOT GUN



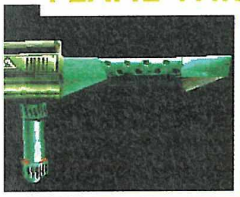
Déjà plus puissant, le Shot Gun pourra servir dans un premier temps à éclater les barils dispersés et ainsi découvrir des options -ou peut-être des aliens !

PULSE RIFLE



Le Pulse Rifle est l'une des meilleures armes d'Alien Trilogy. Non seulement il permet de tirer sur tout ce qui bouge, mais en plus, il permet de lancer des grenades.

FLAME THROWER



Le lance-flammes est l'arme de prédilection de Ripley. Il permet de cramer ces putains de bestioles dans un déluge de feu !

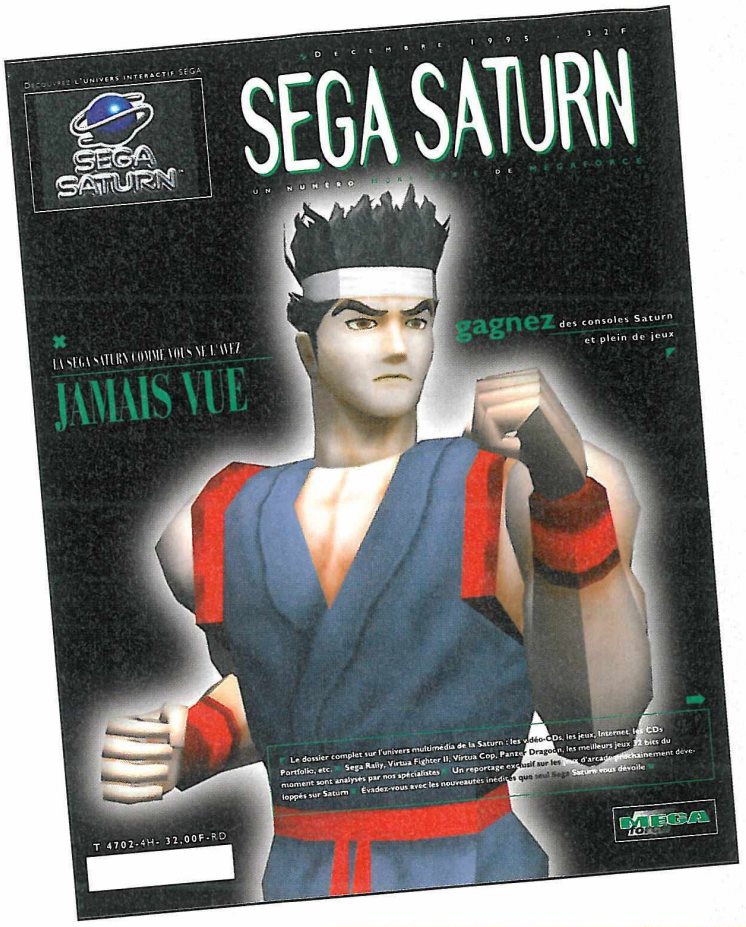
SMART GUN

Faites la fête aux Chest-Busters, aux Warriors, aux Synthetics, aux Alien Handlers ou à la Reine avec cette arme, comme on les aime !

électroniques pour accéder à certains ascenseurs ou parties secrètes d'un niveau. En fait, la seule option qui semble manquer à Alien Trilogy est le fait que l'on ne peut y jouer à plusieurs simultanément. En revanche, des sauvegardes ainsi que des mots de passe sont bien évidemment au rendez-vous de cette super production, qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte.

Alien Trilogy sera disponible sur Saturn au mois de juin 1996.

EXCEPTIONNEL !



POUR TOUT SAVOIR SUR LA SEGA SATURN

BON DE COMMANDE à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA PRESS - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

OUI, je veux recevoir le Hors-Série de MEGA FORCE "SEGA SATURN" au prix de 32 FF. (port compris).

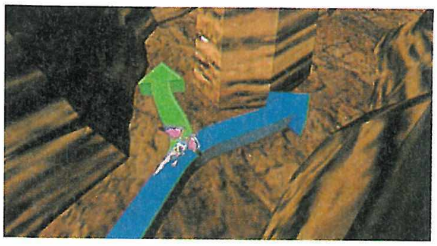
Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Age .....Console .....

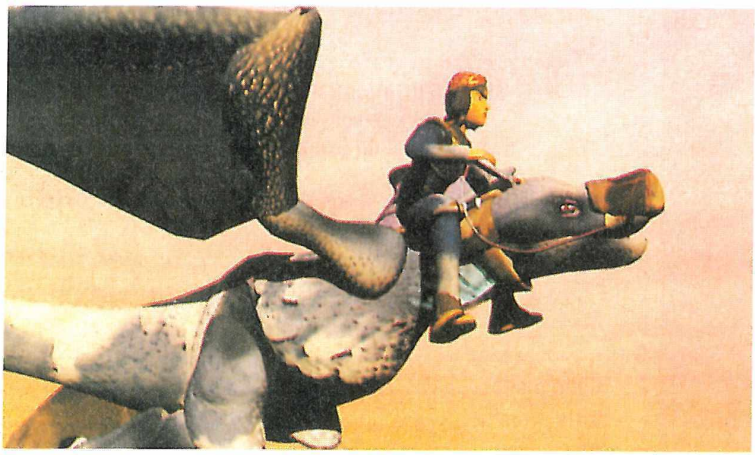
Je joins un chèque de 32 FF pour la France métropolitaine (et de 50 FF. pour le reste du monde) à l'ordre de MEGA PRESS.

Alors que la présente période est habituellement calme (les éditeurs se reposent des fêtes de fin d'année...), c'est un véritable déluge de jeux auquel nous assistons. Et pas n'importe lesquels : King of Fighters 95, Sonic, Vampire Hunter... De tous côtés, on apprend le lancement de nouveaux jeux ! C'est la folie la plus furieuse, et on adore ça ! Quels doux moments allons-nous passer, face à face avec notre console chérie... Alors réjouissez-vous, âmes pécheresses ! La déesse Saturn va vous combler et vous précipiter dans le simoun de la folie. La porte vers le paradis Sega s'ouvre à vous, alors n'hésitez pas à vous y plonger immédiatement, extase garantie !

Du bon, du bea

Panzer Drag Zwei





À 15 % de développement et sans aucune date de sortie encore officiellement prévue, Panzer Dragoon Zwei est la suite de Panzer Dragoon, jeu-phare de la section Consumer de Sega (ou CS). L'équipe qui réalisera ce jeu de tir en 3D sera la même, et le soft promet tant que nous n'avons pas résisté à la tentation de vous en dévoiler un tout petit peu en avance sur l'horaire.

Un dragon qui gambade

Cette fois, l'aventure commencera alors que votre dragon n'aura que quelques années. Trop jeune, celui-ci ne pourra pas encore voler. Les premiers stages se dérouleront donc au sol.Vous gambaderez alors pendant quelques niveaux, et des choix se poseront parfois à vous sur la direction à suivre. Le principe du jeu sera, lui, le même et vous devrez éliminer un maximum d'ennemis terrestres ou aériens via un tir normal ou à tête chercheuse avant de combattre un boss et ce, à chaque fin de stage. Les démos en 3D Stu-

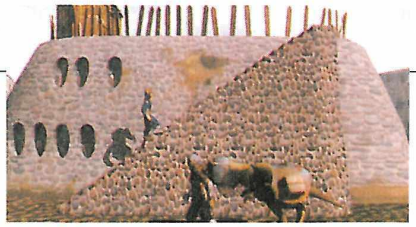
International Victory Goal (Remix)

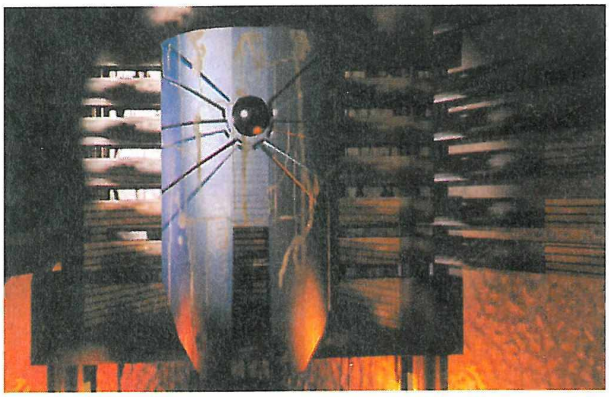
Coucou le revoilà ! Nous ne l'attendions pas, et pourtant International Victory Goal nous revient dans une version plus riche. Si les modes de jeu ne doivent pas changer (championnat, coupe, match amical et penalties), on devrait néanmoins apprécier son mode multi-players, qui permettra de jouer à quatre avec l'adaptateur. Au chapitre des améliorations, il semblerait que les graphismes et la précision de jeu aient été revus. Enfin, les équipes ont été réactualisées, et vous pourrez même entendre leurs hymnes respectifs. Par contre, aucune date de sortie en France n'a été communiquée… ●

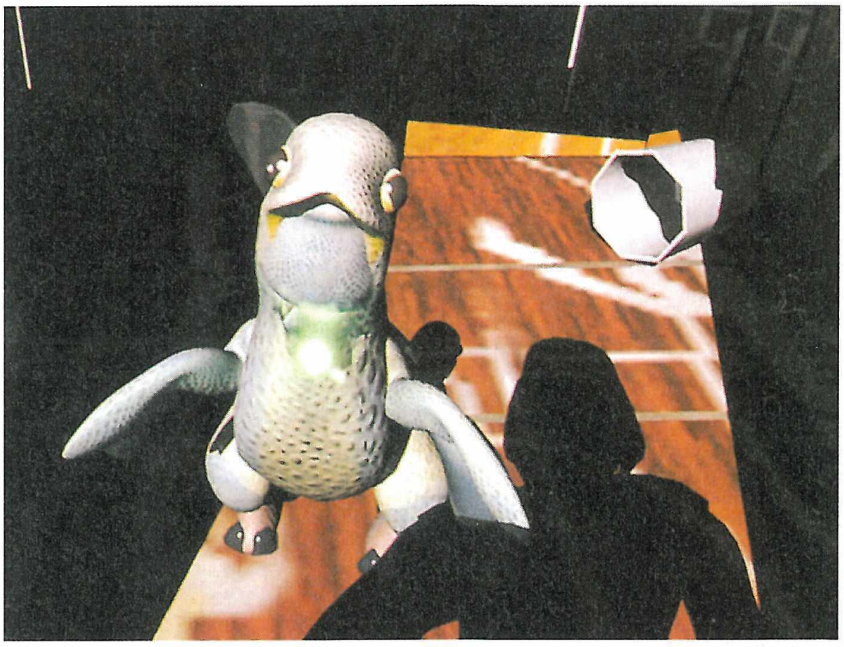
SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : MARS 1996

u, de la Saturn !

oon







dio cartonneront encore une fois, et nous allons encore en prendre plein les yeux. Quant aux boss, les quelques images entrapercues laissent présager une maîtrise parfaite de la 3D texturée. Un chef d'œuvre est-il en marche ? Patience, la suite au prochain numéro. ●

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 1996

TELEX

MA TÉLOCHE BUG !

Bug !, le jeu Saturn, a non seulement plu par son concept original, mais aussi par son ambiance et son personnage. C'est pourquoi de nombreuses sociétés de production de dessins animés veulent se l'approprier. À première vue, Nelvana (créateur de la série Tintin) et Sega seraient d'ores et déjà à l'œuvre. Le cartoon intégrerait bien sûr la Reine Cadavra et toute sa clique d'insectes. Bug ! devrait également voir le jour sur PC.

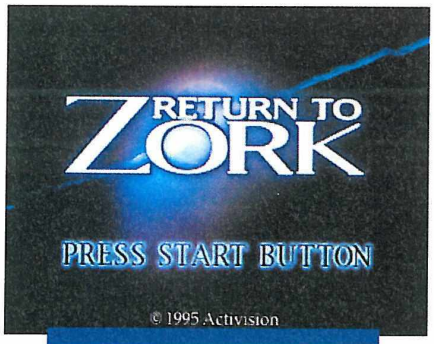
SADDAM HUSSEIN SUR SATURN

J'en ai les larmes aux yeux. La série des Desert, Jungle et Urban Strike va être adaptée sur Saturn. Nous savons simplement que le jeu sera mis au goût du jour, et devrait cartonner par ses graphismes, qui intégreraient de la Full Motion Video. Rien n'est encore défini sur Saturn Strike, et on ne sait pas encore quel dictateur nous allons devoir réduire à l'état de grumeaux. Bref, il devrait amener son lot de nouveautés, garder sa jouabilité et son intérêt toujours grandiose. En outre, l'équipe qui travaille sur cette version est celle qui est à l'origine des versions 16 bits.

Ce vieux monarque vous pro iguera de bons conseils.

Retu to

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96



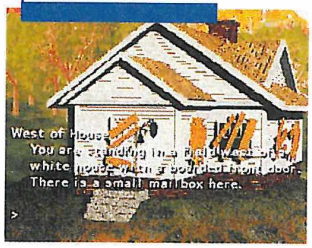
Return to Zork sur PC est sorti il ya déjà deux ans. Mais à l'époque, les consoles ne permettaient pas de telles prouesses.

Pour les amateurs de jeux d'aventure, Activision prépare Return To Zork, un soft tournant sur PC à l'origine, et ce pour le début du mois.

Comme sur PC ?

L'histoire commence par la découverte d'une boule étrange dans votre boîte aux lettres. Cette boule vous ramènera dans le monde de Zork, monde étrange et infesté de pièges tout comme d'êtres déboussolés. Tout le jeu se jouera via le pad ou encore la souris. Pour ce qui est du pad, seuls la croix directionnelle et deux boutons (A et B) seront à utiliser. Le bouton A servira à déclencher une action ou à valider un choix et le bouton B à annuler. Ensuite, les choix seront regroupés dans un ensemble d'icônes en bas à droite de votre écran. Le but du jeu sera pour vous d'avancer dans Zork (action pas si simple, au demeurant). En fait, vous ne saurez rien de plus au début du jeu. À vous donc de découvrir la raison pour laquelle vous vous trouvez dans Zork et comment en sortir... vivant. Un peu comme dans Myst, quoi...

La 3D règnera sur le royaume de Zork.



Admirez ce mélange de 3D Studio et de full motion video.

Les archers du Roi guettent

Return To Zork semble à première vue un jeu vaste et aux actions de

Return to Zork vous emmènera dans des endroits mystérieux et surtout dangereux.

Au cours d'un dialogue, vous aurez le choix entre plusieurs questions ou plusieurs thèmes de discussion.

* TOP TEN GAME GEAR FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	-	LE ROI LION	8	1
2	-	SONIC TRIPLE TROUBLE	6	2
3	▲	SONIC DRIFT RACING	7	6
4	▲	TAZMANIA	1	-
5	▲	SONIC CHAOS	6	-
6	▲	VR TROOPERS	1	-
7	▲	ECCO LES MARÉES DU TEMPS	2	-
8	▼	SONIC LABYRINTH	2	3
9	▼	GARFIELD	2	5
10	▼	TAILS ADVENTURE	3	4

Vous visiterez de nombreux lieux insolites comme ce phare (un peu moderne pour l'époque, d'ailleurs).

Zork

base assez interactives. Vous pourrez par exemple vous permettre de tuer toute personne, même si cela ne vous est pas suggéré. Cependant attention, car la loi est la loi, jeu ou pas. Abusez de ce pouvoir et vous vous retrouverez dans un endroit où vous aurez tout le loisir de méditer sur vos actes... ●

ÉDITEUR : ACTIVISION / BANDAÏ VISUAL

Le bon Roi Dagobert a mis sa couronne à l'envers.

TELEX

HUDSON SOFT POSE UNE BOMBE SUR SATURN

Non, Hudson Soft ne s'est pas lancé dans la collection de bouteilles de gaz. C'est tout simplement la sortie prochaine de Bomberman que nous célébrons. Si le principe du jeu ne sera bien sûr pas modifié, ce sont les graphismes et le son qui bénéficieront des 31 bits restants. Par contre, voilà qui devrait justifier l'achat d'un adaptateur multi-joueurs.

36 15 DBZ

Tous les COMBATS détaillés un par un !

Tous les PERSONNAGES fichés un par un !

Tous les ÉPISODES des mangas et de la série Tv

GAGNEZ des collections d'Art-Book, vidéos...

TOUT DBZ SUR MINITEL

The King Of F & Fata

Nous vous l'avions annoncé, SNK (connu pour ses jeux d'arcade et sa Neo Geo) développe maintenant sur Saturn. Ses deux premiers jeux seront The King Of Fighters 95 et Fatal Fury 3 (Garodensetsu 3 en nippon). Derniers en date de leur série respective sur Neo Geo et borne d'arcade, les fans vont pouvoir en baver sur Saturn et ce dans le courant du printemps. Si la plupart des éditeurs de jeux de baston changent généralement quelque peu leurs jeux lors de la conversion sur console, SNK, lui, restera sur son créneau, à savoir des jeux égaux sur tous les plans, console ou pas. Certes, il est vrai que la Neo Geo est une console, tout comme la Neo Geo CD (et CDZ), alors y'a pas de quoi en faire un œuf au plat ni un sushi. En fait, c'était juste au passage...

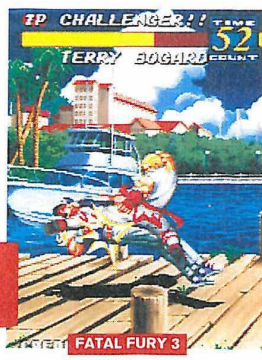
Nous allons encore nous user les doigts à faire des quarts de tour et des Haut-Bas-Gauche-Droite à volonté pour exécuter des boules de feu et autres coups spéciaux.

THE KING OF FIGHTERS 95

Vingt-quatre persos pour des combats des plus fous et des plus violents, c'est ce que vous propose The King Of Fighters 95. Ce jeu se caractérise par ses modes de jeux originaux (sans parler de la multitude des coups spéciaux). On peut même dire que SNK a innové en la matière. À l'époque, ce sont ces programmeurs qui ont les premiers inclus les modes Tournoi et Combat collectif, copiés par la suite par on ne sait combien d'éditeurs... Mais bon.

Une originalité SNK

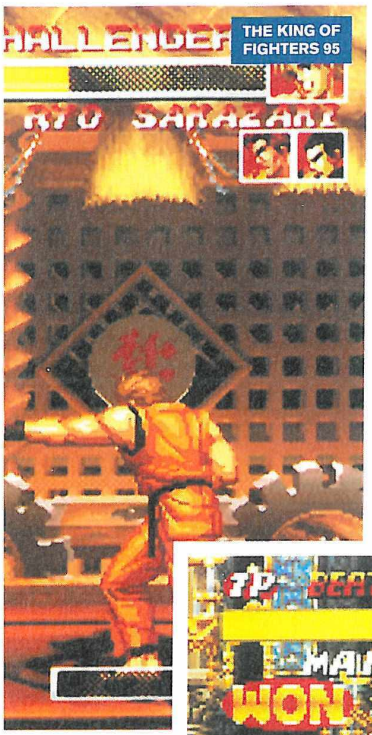
Dans The King Of Fighters 95, le deuxième mode sus-cité vous permettra de choisir trois combattants (parmi les 24 sélectionnables). Bien entendu, votre adversaire en fera de même. Ensuite, dès que le combat commencera, votre premier perso montera sur le ring. À tout moment, pendant le combat, votre perso pourra passer la main à un de ses deux collègues de baston. Simple, mais il fallait y penser. Cela sera à vous, dans ce mode Tournoi, de créer le trio parfait, celui qui battra les sept équipes adverses sera le grand vainqueur. Enfin, pour en revenir aux coups spéciaux, l'autre innovation de SNK réside dans la barre de Power placée en bas de l'écran. Cette barre au maximum vous permettra de déclencher un super coup. Pour le reste, suite au prochain numéro. ●



Espérons que Fatal Fury Saturn sera aussi maniable que les versions précédentes.

ighters 95
al Fury 3

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96



Vingt-quatre persos au choix. C'est pas beau, ça ?

Fatal Fury 3 : un jeu plein de défis.

Les femmes entre elles, c'est redoutable.

TELEX

CARTON PLEIN POUR LA SATURN

Même si certaines âmes mal intentionnées laissent entendre le contraire, la Saturn se porte bien. Et très bien, même. À tel point que l'on compte 2 600 000 consoles vendues dans le monde. Pas cool, ça ? En tout cas, voilà un truc qui va pousser les éditeurs à s'investir encore plus.

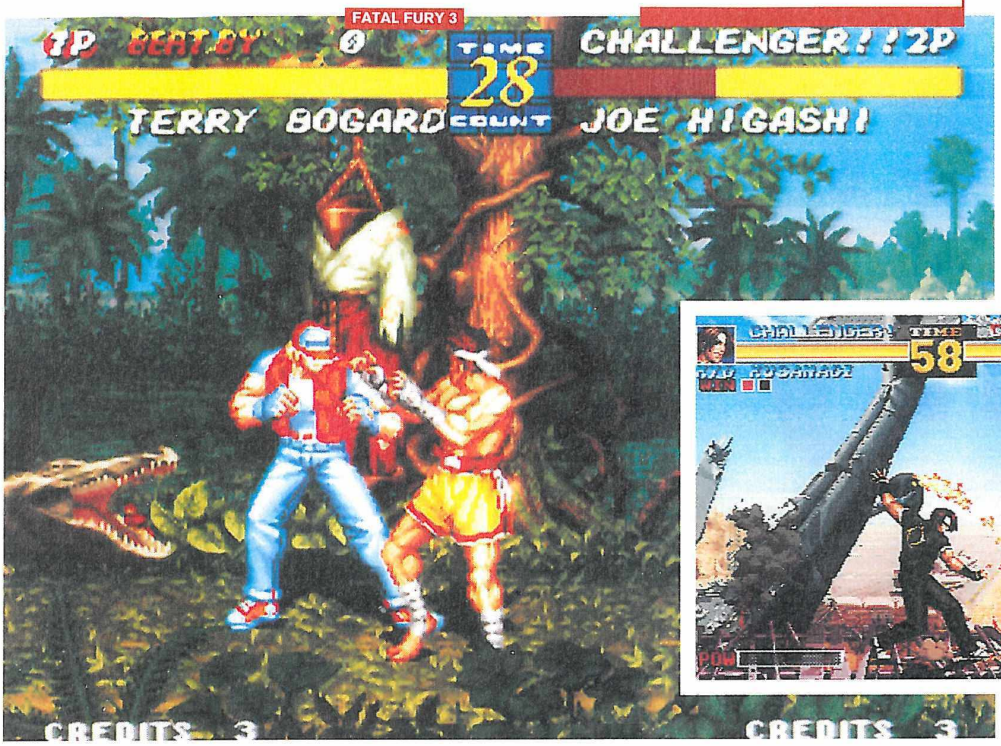
UN NOUVEAU ZINE POUR LES FANS

Amoureux de Sega, voilà SegaWorld, ze fanzine sur l'univers Sega. Son numéro 0 vient de sortir, on trouve toute l'actu, ainsi que des tests et previews. En outre, et comme chaque magazine, il compte son lot d'astuces et autres codes. C'est rudement bien fichu ! Alors si ça vous branche: David Grimm, 24 Av. Franklin Roosevelt, 94300 Vincennes.

MERCI, M'SIEUR LUCAS

Lucas Arts est en train de travailler sur une version Saturn de Rebel Assault 2. Ce soft, que vous connaissez peut-être, est tiré de l'univers de la Guerre des Étoiles, et à cette occasion, et pour la première fois, Georges Lucas a autorisé l'utilisation des costumes du film. Je vous promet que ça, ça va cartonner. J'en ai la bave aux lèvres.

Tous les personnages des précédentes versions seront présents, et vous les connaissez maintenant tous.

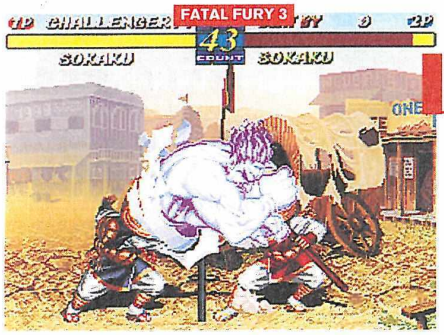


Avec cette production SNK, il faudra s'attendre à des graphismes époustouflants de qualité.

GARODENSETSU OU FATAL FURY 3

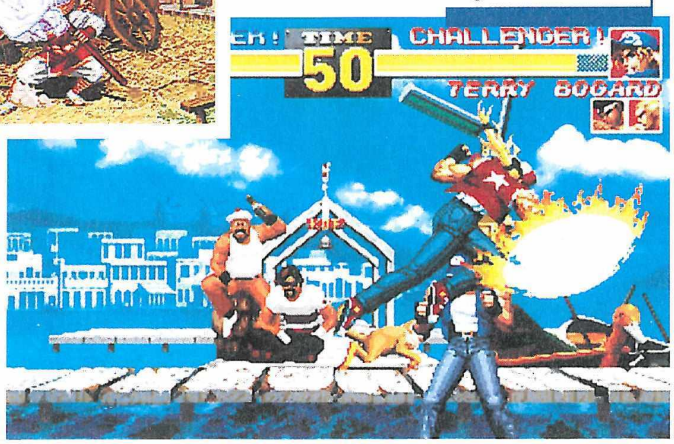
1991, Fatal Fury fait son apparition sur Neo. 1993, c'est au tour de Fatal Fury 2. 1994, Fatal Fury Special. Et 1995 fut l'année de Fatal Fury 3. En 1996, dans le courant du printemps, ce dernier arrivera sur Saturn. Fatal Fury 3 et les jeunes loups solitaires sont de retour pour un nouveau challenge, Terry Bogard en tête. Plus discret que The King Of Fighters, Fatal Fury se caractérise par ses coups spéciaux en nombre et ses persos aux performances véritablement originales. La diversité sera de la fête en somme. Les persos seront au nombre de dix, à choisir dans deux modes de jeux, Histoire et Versus. Le jeu à deux sera bien évidemment possible.
The King Of Fighters 95 et Fatal Fury 3 n'étant encore qu'à un tiers de réalisation, la suite, vous la connaîtrez dans le numéro suivant, avec un nouveau Special SNK sur Saturn. Restez connectés.●

ÉDITEUR : SNK



La magie interviendra à tout bout de champ.

Comme il se doit, Terry Bogard sera de la fête.



TELEX

PARIS SKI LES BONNES GAMELLES !

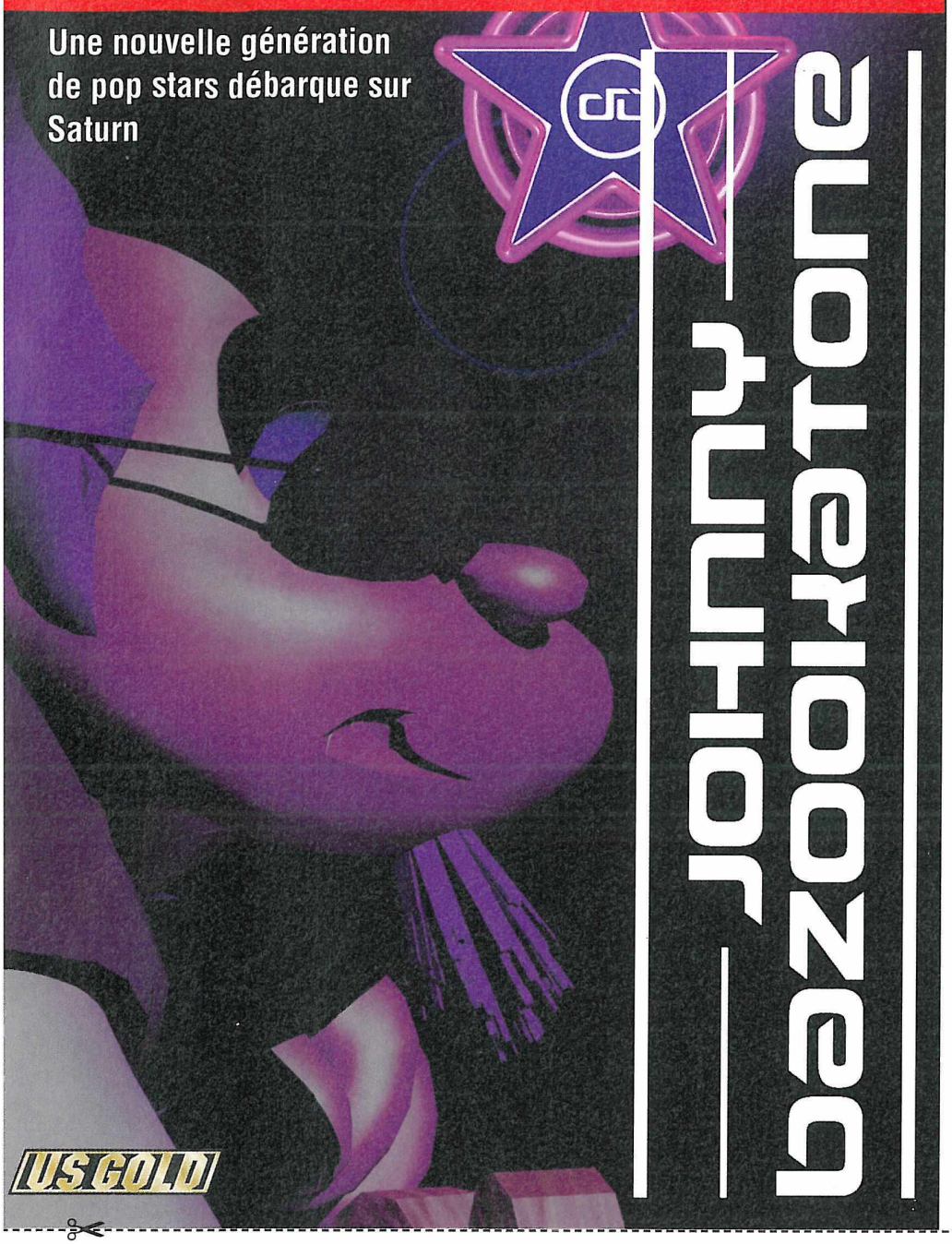
Si jamais l'ivresse des pistes enneigées vous manque, prenez la direction de "La Tête dans les Nuages", que ce soit Place d'Italie ou Boulevard des Italiens à Paris (le prochain s'ouvrira peut-être rue de Rome ?). Là-bas vous attend Alpine Racer, un jeu d'arcade pas piqué des hannetons. Debout sur deux faux skis, les bâtons bien en main, le jeu vous permettra de dévaler les pentes en 3D texturée à toute allure, d'exécuter des sauts encore plus grandioses que ceux d'Edgar Grospiron, et de vous manger des gamelles (virtuelles) à volonté. L'attitude de vos "skis" est d'un réalisme saisissant, et vous aurez même un ventilo dans la tronche pour accentuer l'impression de vitesse.

* TOP TEN SATURN FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	VIRTUA COP	1	-
2	▲	VIRTUA FIGHTER	1	-
3	▲	CYBER SPEEDWAY	2	6
4	▲	NHL HOCKEY	2	9
5	▼	MYST	2	1
6	▼	ROBOTICA	2	2
7	▼	LE MANOIR DES AMES PERDUES	2	5
8	▼	PANZER DRAGOON	2	3
9	▲	DIGITAL PINBALL	2	10
10	▲	WORLD SERIES BASEBALL	1	-

CONCOURS

Une nouvelle génération de pop stars débarque sur Saturn



Questions

1) Quel est le nom de la guitare fétiche de Johnny ?
   a) Popol b) Luigi c) Anita
2) Quel est l'ennemi juré de Johnny Bazookatone ?
   a) El Diablo b) Machiavel c) Destroy
3) Quel est le style de musique que joue Johnny Bazookatone ?
   a) Du rap b) De la techno c) Du rock
4) Quel est l'éditeur de Johnny Bazookatone ?
   a) Ninja 27 b) US Silver c) US Gold

QUESTION SUBSIDIAIRE :
Imaginer un slogan, pour le lancement du jeu Johnny Bazookatone

les lots

1er prix
UNE GUITARE ÉLECTRIQUE ET SON AMPLI 20 WATTS + LES MUSIQUES DE JOHNNY BAZOOKATONE EN CD.

2è au 11è prix
UN JEU FEVER PITCH SOCCER SUR MEGADRIVE + UN POSTER DE JOHNNY BAZOOKATONE.

12è au 30è prix
LES MUSIQUES DE JOHNNY BAZOOKATONE EN CD + LE POSTER OFFICIEL DE JOHNNY BAZOOKATONE.

31è au 50è prix
LE POSTER OFFICIEL DE JOHNNY BAZOOKATONE.

Retrouvez des indices sur MINITEL 3615 code USGOLD

LE REGLEMENT

1) US Gold et MEGAFORCE organisent un concours qui sera clos le 26 février 1996 à minuit

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de US Gold, des sociétés co-organisatrices et de MEGAFORCE.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 mars 1996.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

BULLETIN REPONSE

À remplir et à renvoyer avant le 26 février 1996 à : MEGA FORCE / Concours Johnny Bazookatone - 6 Bd du Général Leclerc 92115 Clichy Cédex Remplir le bulletin de participation en lettres capitales SVP

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Modèle de console : ..... Age : .....

Réponse 1 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 :	a	b	c	(entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

.....

The Horde

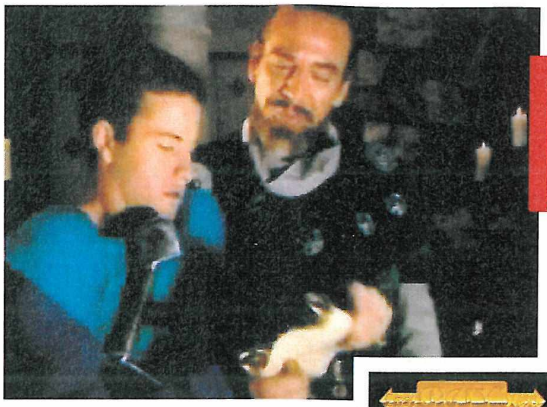
SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : MARS/AVRIL 96

Pour visualiser votre progression ou celle de l'ennemi, n'hésitez pas à utiliser la carte.

The Horde est un jeu de simulation tout droit venu du monde PC. Le but du jeu sera pour vous de protéger votre village contre "la Horde".

Un jeu à la Dune 2

Cette horde est constituée de diablotins virulents dont la seule préoccupation est de tout détruire sur son passage. Cependant, simulation oblige, il vous faudra avant tout construire votre village au fur et à mesure, prenant garde à bien le protéger via des barrières ou encore des pièges multiples. N'oubliez pas aussi de cultiver ou encore d'élever (des vaches), pour assurer la nourriture de vos gens.



Le jeu contiendra de nombreuses séquences de Full Motion Video.

Comme dans tout soft du genre, le joueur récoltera des objets qui lui serviront à se défendre ou à élargir son empire.

Vous devrez faire prospérer votre village et les protéger de l'envahisseur.

Pour vous nourrir, n'oubliez pas d'élever des vaches.

Ensuite, dès qu'une horde sera repérée, il vous faudra protéger... et tout de préférence.

Des commandes simples

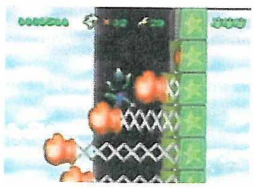
Dans ces phases du jeu, vous incarnerez un chevalier, armé d'une mirifique épée à double tranchant (rien de tel pour pourfendre les impies et préserver son pécule). Pour trancher vaillamment le bouton A suffira amplement. Sinon, dans les phases simulation (construction, rénovation, destruction), ce bouton vous servira de bouton de validation, le bouton B vous servant à choisir ce que vous voulez valider (vive les maths pour comprendre la phrase ci-dessus, le chaos total...). Le bouton C, quant à lui, vous fera accéder à la carte des lieux. Vous pourrez également construire dans ce mode de vue. The Horde est un jeu qui devrait plaire aux fans de simulations ainsi que de jeux d'action. ●

ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS

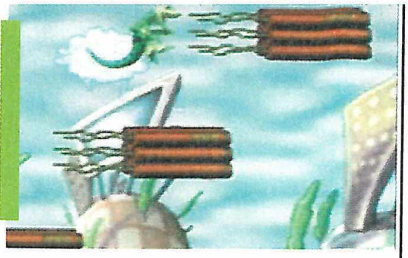
Ce personnage bleu, au centre, c'est vous.

Crystal Dynamics se fait son film

Voilà un truc bien original, pratique et drôle. Crystal Dynamics a placé sur ses jeux le mode Preview. Il vous permettra d'assister à une présentation des futurs productions de l'éditeur. Mais surtout, vous pourrez regarder le petit film qui accompagne ces previews. C'est marrant, et plutôt bien fichu. Admirez un peu comme ce collégien va être la proie de ses camarades...



Comme tout jeu de plates-formes, Gex demandera quelques preuves d'agilité et de réflexes.



Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de plates-formes sans boss de fin de niveau ?

Une séquence d'intro en 3D précédera le jeu.

Gex est un lézard. Il grimpe donc sur les murs. Tout est donc normal. Ceci dit, cela permettra à Gex d'atteindre des endroits difficiles d'accès.

Gex

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MARS 96

Gex, nous vous en avions parlé il y a bien longtemps maintenant. Il fut même un temps l'objet d'une guerre sévère entre Sega et Sony, qui voulaient chacun se l'adjuger pour en faire un jeu-phare de leurs 32 bits. Et visiblement, la solution a été trouvée, puisque le jeu sortira sur les deux formats. Le principal, c'est que les possesseurs de Saturn puissent découvrir ce jeu, prévu pour la fin mars.

Un jeu qui récure ?

Non, ce soft de Crystal Dynamics ne conte pas les aventures d'un tampon de cuisine en mal d'amour. Gex est un lézard. Et comme tous ceux de sa race, il est vert, possède quatre pattes, qu'il utilise allégrement pour grimper aux murs, ramper ou marcher, une langue gigantesque pour dévorer ses ennemis et se ressourcer, et a une longue queue, dont il sait également se servir, puisque c'est son arme majeure. Et dieu sait s'il va en avoir besoin, puisqu'il va se retrouver prisonnier dans la dimension Media, qui est, un peu comme le cimetière des éléphants, le lieu ou tous les vieux films pourraves et autres émissions de télé foireuses viennent se faire oublier. Et pour s'en sortir, il va devoir traverser des mondes oubliés de tous, hantés de monstres étranges, et retrouver dans chacun de ces mondes, une télévision qu'il devra détruire. Mais Gex possède une chance inouïe, car c'est un lézard, et si par malheur il venait à perdre une partie de son corps, il n'aura qu'à attendre que celle-ci repousse.

Pour se défendre, Gex utilisera sa queue. Mais pour gober ses ennemis, sa langue sera bien plus adéquate.

Gex va être transporté dans un monde parallèle, le monde de la télévision oubliée. Ici, cela donnerait "Studio Gabriel", "La Chance aux Chansons" ou encore "Tout est possible".

Un succès identique à la 3DO ?

Jeu de plates-formes typique, Gex a su séduire les possesseurs de 3DO, puisque ses ventes avaient dépassé les 400 000 unités dans le monde. Peut-être ses personnages aux graphismes modélisés sur stations Silicon Graphics sauront-ils séduire les possesseurs de Saturn ? Bref, ce monde peuplé de vieilles stars de la télévision et d'insectes immondes garde bien son mystère, et nous verrons dans un zapping proche si son succès était mérité. Suspense et boule de gomme... ●

ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS

TELEX

SURF IN USA : C'EST PAS POUR DEMAIN

Au Japon, le modem internet (prévu pour avril) devrait être vendu avec le soft adéquat et un clavier pour 20 000 yens, soit un peu plus de 1000 francs. Par contre, aux USA, le marché des PC est plus grand, et beaucoup plus d'Américains ont accès à Internet. Sega se pose donc des questions quant à la sortie de ce modem aux States. Dans ces conditions, sortons le plus tôt en Europe, vu qu'ici, l'ordinateur dans chaque foyer, c'est loin d'être une réalité.

DES CHIFFRES

Au Japon, 300 000 Virtua Cop ont été vendus en une semaine. En deux jours, 500 000 VF 2 ont été vendus, plus un millions pré-commandés. Yu Suzuki, de l'AM#2, a déclaré que Virtua Fighter 2 n'utilise que deux tiers des capacités de la Saturn.

PRIMAL RAGE

Primal Rage est prévu ici pour le mois de mars sur Saturn. Time Warner Interactive sera l'éditeur. Espérons que ce sera mieux que Virtua Racing.

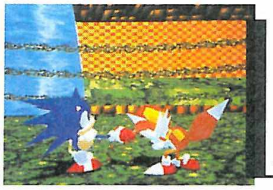
Tails pourra-t-il utiliser sa double queue de renard pour voler et esquiver les coups adverses ?

Les décors, même s'ils ne sont pas très avancés, seront dans l'esprit traditionnel de Sonic.

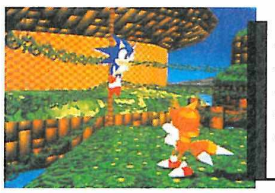
Les persos seront bien sûr en 3D, mais nous attendons de savoir si les textures feront partie de la fête.

Fighting Sonic

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : N.C.

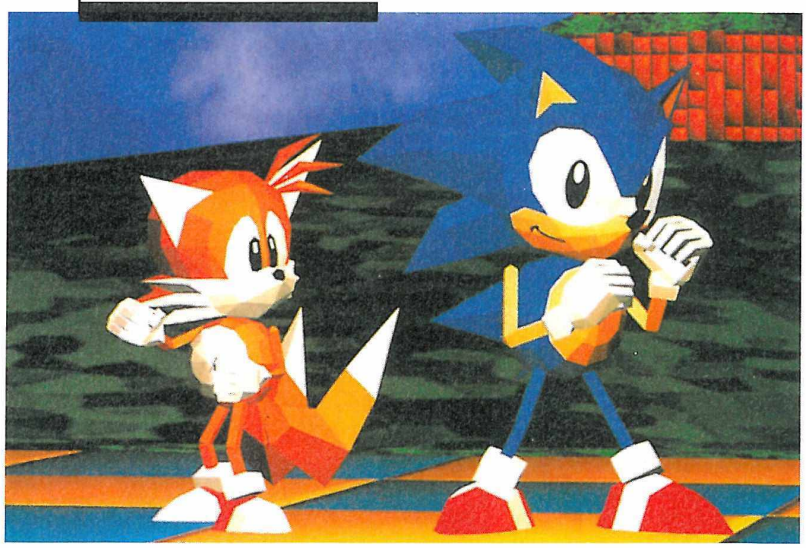


Voici en photo le premier coup de pied donné par Sonic. Mais bien d'autres coups viendront compléter son registre.



Le jeu promet de nombreuses rotations et zooms. Voilà une nouvelle façon de découvrir l'univers de Sonic.

Sonic et Tails dans un jeu baston, c'était vraiment inattendu.



Tout débuta il y a de cela deux, trois mois, dans les locaux de la section AM#2 de Sega Japon. Ne voilà-t-il pas qu'un programmeur de VF2 et un infographiste s'amusèrent à jouer à Virtua Fighter 2 avec rien moins que Sonic et Tails. Résultat, ce qui ne devait être qu'un passe-temps, prit un tournant inattendu après l'arrivée inopinée de monsieur Suzuki, qui éclata de rire en voyant les mascottes de Sega se fighter gaiement. Fort de cette idée, le projet jeu de baston Sonic était décidé. Le nom de ce jeu n'est pas encore prévu et peu de choses ont été divulguées à la presse étrangère. Cependant, il nous aurait été impossible de passer outre. Un Sonic, mais c'est pour nous, ça !

Le plaisir avant tout !

Le peu de choses que nous savons pour l'instant est qu'en plus de Sonic et de Tails, Metal Sonic, Amy (une jeune fille), Nuckle (Knuckles en Europe) et le Docteur Eggman (qui n'est autre, bien sûr, que le Dr Robotnik) devraient faire partie des persos du jeu. Bien entendu, monsieur Suzuki prépare bien d'autres persos mais le secret est là. Naka San, l'un des créateurs de Sonic, et en ce moment le producteur d'un jeu d'action sur Saturn qui devrait rivaliser avec Mario sur Nintendo Ultra 64, et dont rien ne nous a encore été dévoilé, s'est extasié devant le Fighting Sonic. Y-mettra-t-il du sien ? Il semblerait que non, mais rien n'est encore sûr pour le moment. En tous cas, si les infos ne fusaient pas chez Sega, le rire dans les salles de la section R&D parlaient d'eux-mêmes : le jeu sera une parodie de baston "fun" où la 3D devrait s'imposer ! Suite au prochain numéro. ●

ÉDITEUR : SEGA AM#2

NOUVEAUX MAGASINS

NANTES -9, rue des Halles
MARSEILLE -37, Av. Cantini
NARBONNE - 15, Bld du Docteur FERROUL

OUVERTURES PROCHAINES LILLE - MULHOUSE - DIEPPE - TROYES

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN

SEGA SATURN

livrée avec "DAYTONA et un pad"

2590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Primal Rage - X-Men
Virtua Fighter 2 - Actua Soccer
Sega Rally - Dragon Ball Z
Toshinden - The D

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

PLAYSTATION

PlayStation

livrée avec un CD de demo et un pad

2099,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Teken 2 - Actua Soccer - Road Rash
Nanco collection - Primal Rage
Starblade Alpha - Wiew Point
PGA 96 - John Madden Foot 96
Power Serve - Twisted Metal

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX !
l'Engagement des DOCKS

- **Vous racheter CASH* vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie**
  Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- **Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la SUPERCARTE et avoir un choix de jeux et de consoles d'occas comme nulle part ailleurs**
  Play Station, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- **Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news**
  cardass, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pog's, air soft guns, etc..
- **Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France**
  sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans Indicatif)

LE SERVEUR DOCK GAMES 36 68 22 06 À VOTRE SERVICE

Jeux d'occasion
Méga Drive à partir de
39,00 Frs
et Super Nintendo à partir de
59,00 Frs

Vous avez en projet la création d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville
Contactez nous, vous serez peut-être le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
notre groupe , fort de son expérience, vous apportera les gages de réussite dont vous avez besoin

Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale - Une Centrale d'Achat

Renseignements 24H sur 24 au 36 68 22 06

SUPERCARTE

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

5% de remise sur vos jeux neufs et occasions

Client N° 1 940 746

- **02 St QUENTIN** - Tél: 23 64 15 07 - **03 MONTLUÇON** - Tél: 70 05 94 82 - **06 NICE St Laurent du Var** - Tél: 92 12 87 30 - **06 GRASSE** - Tél: 93 36 34 45
- **11 NARBONNE** - Tél: 68 32 07 60 - **12 RODEZ** - Tél: 65 68 94 58 - **13 AIX en Provence** - Tél: 42 21 95 26 - **13 MARSEILLE (Metro Castelane)** - Tél: 91 78 96 75 **Nouveau !**
- **14 CAEN** - Tél: 31 38 88 66 - **16 ANGOULEME** - Tél: 45 94 43 15 - **17 LA ROCHELLE** - Tél: 46 41 29 01 - **18 BOURGES** - Tél: 48 24 92 62
- **19 BRIVE La Gaillarde** - Tél: 55 17 92 30 - **20 AJACCIO** - Tél: 95 21 19 05 - **21 DIJON** - Tél: 80 58 95 94 - **22 St BRIEUC** - Tél: 96 62 33 13
- **24 PÉRIGUEUX** - Tél: 53 09 84 00 - **26 VALENCE** - Tél: 75 56 72 90 - **27 EVREUX** - Tél: 32 62 54 72 - **29 BREST** - Tél: 98 46 59 10 - **29 QUIMPER** - Tél: 98 95 12 48
- **30 NIMES** - Tél: 66 21 81 33 - **33 BORDEAUX** - Tél: 56 01 13 19 - **34 SETE** - Tél: 67 74 81 46 - **35 RENNES** - Tél: 99 78 27 18 **Nouveau !**
- **37 TOURS** - Tél: 47 20 42 30 - **38 GRENOBLE** - Tél: 76 47 14 25 - **40 TARNOS** - Tél: 59 64 18 66 - **41 BLOIS** - Tél: 54 78 97 38 - **42 St ÉTIENNE** - Tél: 77 41 84 79
- **44 NANTES** - Tél: 40 35 57 93 **Nouveau !** - **45 ORLEANS** - Tél: 38 77 98 30 - **47 AGEN** - Tél: 53 87 92 52 - **49 ANGERS** - Tél: 41 87 59 14
- **49 CHOLET** - Tél: 41 46 06 01 - **57 METZ** - Tél: 87 36 33 33 - **59 DUNKERQUE** - Tél: 28 66 73 73 - **64 BAYONNE** - Tél: 59 59 41 61
- **67 STRASBOURG** - Tél: 88 22 54 81 - **69 LYON (Metro Guillotière)** - Tél: 78 60 33 60 - **71 CHALON S/Saone** - Tél: 85 42 98 58 - **73 CHAMBERY** - Tél: 79 69 54 50
- **74 ANNECY** - Tél: 50 45 75 71 - **74 ANNEMASSE & Genève** - Tél: 50 87 16 75 - **75 PARIS 16 (Metro Pompe)** - Tél: (16-1) 45 04 13 10
- **76 LE HAVRE** - Tél: 35 22 72 55 - **76 ROUEN** - Tél: 35 89 60 33 - **79 NIORT** - Tél: 49 77 05 13 - **80 AMIENS** - Tél: 22 92 28 85 - **81 ALBI** - Tél: 63 49 94 40
- **82 MONTAUBAN** - Tél: 63 66 57 33 - **83 FREJUS** - Tél: 94 53 64 18 - **83 TOULON** - Tél: 94 91 39 69 - **84 AVIGNON** - Tél: 90 82 22 61
- **94 LA VARENNE St Hilaire** - Tél: (16-1) 41 81 03 17 - **97 L A REUNION LE TAMPON** - Tél: 27 87 76

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté ou la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - Pour les appels en 36-68-....: la taxation est de 2,19 F TTC / min.
** La SUPERCARTE vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C. - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL

Sim Tower

Ceux d'entre vous qui sont un peu intéressés par les simulations du genre Sim City devraient déjà avoir entendu parler de The Tower, Sim Tower de son nom américain. Cette simulation vous propose d'édifier un building ou plutôt un centre d'affaires comprenant loby, restaurants, offices de travail et bien entendu habitations. Sachez que l'idée originale ne vient pas de Maxis, comme tout le monde pourrait le croire, mais d'une société nippone du nom de Soft Bank. Excellent non... mais vous vous en foutez pas vrai !?

Un jeu à se retrouver en taule

Toujours est-il qu'il faudra dans Sim Tower sur Saturn, vous mettre dans la peau d'un gérant d'immeuble et faire en sorte que tout rapporte un max. Pour cela, il vous faudra instaurer des prix attractifs, placer des restaurants d'après la demande des habitants, ou encore veiller à ce que personne ne soit mécontent et ce, rien que par la gestion des ascenseurs. En effet, vous devrez régler le comportement de chaque ascenseur selon l'heure de la journée. Par exemple : le matin, les salariés arrivent et montent dans leur bureaux respectifs. Du coup, vous n'avez pas besoin de faire arrêter l'ascenseur à tous les étages lors de sa descente. Sinon, bonjour les embouteillages. Voilà, Sim Tower est un jeu que je conseille vivement aux fans du genre. ●

Year 3 Quarter 2

Total Income		Total Maintenance	
27520		10657	
	Population	Income	Maintenance Expense
Office	846	14100	Lobby 1557
Single Room	16	2080	Elevator 4000
Twin Room	18	1620	Exp Elevator 800
Hotel Suite	4	960	Ser Elevator 700
Shops	290	2400	Escalator 200
Fast Food	175	250	Parking Ramp 200
Restaurant	80	60	Recycling Center 1000
Party Hall	50	400	Metro Station 0
Theater	120	150	Housekeeping 800
Condo	993	5300	Security 600

(Items with no income or expenses are not displayed)

Net Revenues	16863
Other Income	0
Construction Costs	-14300
Last Quarter's Balance	914
Total Balance	3477

SATURN JAPONAISE • ÉDITEUR : OPEN BOOK • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

Dernières Sorties

Hi-Octane

BULLFROG/SATURN
Testé dans le numéro 45 - Note 77%

Voilà une course futuriste d'engins ultra-armés, qui se livrent une bataille farouche sur des circuits ingénieux avec passages secrets en prime.

Lords of Thunder

HUDSON SOFT/M-CD
Testé dans ce numéro - Note 79%

Un Shoot'em Up vieux comme le monde qui réussit à tirer son épingle du jeu en proposant une aventure assez explosive, sur des musiques hard rock, s'il-vous-plaît !

Madden NFL 96

ELECTRONIC ARTS/MD
Testé dans ce numéro - Note 83%

La version 96 de ce jeu de football américain est à votre portée ! Préparez-vous à prendre des coups et à sortir du terrain plus vite que prévu...

Spot goes to Hollywood

VIRGIN/MD
Testé dans le numéro 45 - Note 91%

Spot, la petite capsule de Seven-Up, joue les stars à Hollywood en tournant les "remakes" de plusieurs films fameux, tels que Star Wars et Terminator. Un jeu d'action en 3D isométrique qui ravira tous les amoureux de la capsule.

Keio Flying Squadron

JVC/MCD
Testé dans le numéro 38 - Note 80%

Un shoot'Em Up qui vous place sur le dos d'un dragon volant, à la recherche du Docteur Pon, un raton laveur très intelligent.

Dungeon Explorer

HUDSON SOFT/MCD
Testé dans le numéro 42 - Note 84%

Grand succès sur la console PC-Engine, ce jeu d'action avec un zeste d'aventure permet à 4 joueurs de jouer simultanément ! En avant, chevaliers !

Victory Boxing

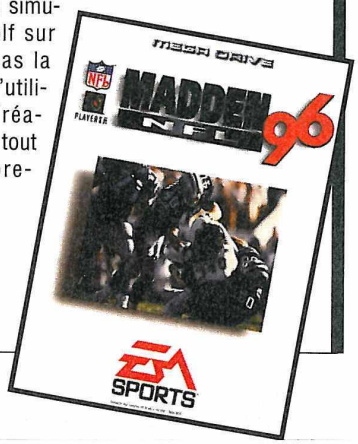
JVC/SATURN
Testé dans le numéro 45 - Note 84%

La boxe comme vous ne l'avez jamais vue ! Seul ou contre un ami, créez votre boxeur, entraînez-le et envoyez-le sur le ring pour devenir champion du monde.

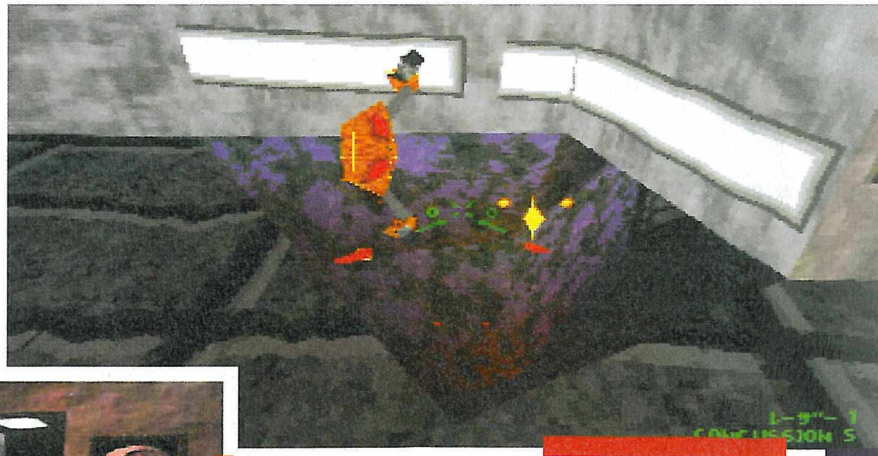
PGA Tour 96

ELECTRONIC ARTS/MD
Testé dans ce numéro - Note 81%

La plus belle simulation de golf sur MD, mais pas la plus facile d'utilisation. Le réalisme est en tout cas de première !



Comme dans tous les jeux de ce type, il faudra retrouver des clefs pour ouvrir certaines portes...



La lave est pour le moins désagréable au toucher, il vaut mieux donc éviter de piloter trop brusquement !

Vous débutez avec de simples lasers, mais ces derniers seront suffisants pour venir à bout des premiers robots...

Les passages peuvent se dévoiler aussi bien devant vous, que dessus ou dessous. Il faut donc avoir l'œil bien accroché...

Descent

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MARS 96

"Monsieur, la situation est plus que critique et je suggère que l'on intervienne dans les plus brefs délais si nous voulons éviter une catastrophe...", aboya le sergent-chef Dan L'Coltard. Et il avait raison, le bougre, car ça commencait à sentir vraiment le sapin dans le système Delta Plan. Une organisation ennemie avait mis le grappin sur les mines de flan aux bananes, et cette situation risquait de dégénérer très vite tant la menace prenait de l'ampleur. Car n'oublions pas que nous sommes en 2044, et qu'à cette lointaine époque, le flan aux bananes est considéré comme la matière la plus précieuse de l'univers. "Bon. Écoutez-moi bien, Dan L'Coltard... Vous allez prendre le Flying Pig X-10, puis vous irez dans ces fichus trous à rats me boulotter toute cette racaille indésirable. Je me fous des moyens utilisés, mais je veux récupérer le contrôle des mines le plus rapidement possible. J'ai des invités samedi soir et ma femme n'a pas de dessert, alors il me FAUT ce flan aux bananes, Dan ! Rompez, et n'oubliez pas, je compte sur vous..." lança le Général Bator avec son haleine fétide. Et c'est ainsi que vous allez vous retrouver dans des mines remplies de robots agressifs et surarmés, afin de reprendre le contrôle des lieux et, par la même occasion, récupérer des otages disséminés un peu partout. L'action se déroule entièrement en 3D, et dans tous les sens à la fois. C'est-à-dire que vous pouvez très bien vous retrouver la tête en bas si tel est votre désir. De nombreuses armes différentes sont bien évidemment disponibles, ce qui au final devrait faire baver d'impatience les aficionados des jeux "à la sauce Doom"...

ÉDITEUR : INTERPLAY

Une introduction plutôt longue vous décrira l'état de la situation...

Les otages sont plus ou moins bien cachés, et il faudra donc être persévérant pour les retrouver...

LES JEUX À VENIR

MEGADRIVE

EVOLUTION	VIRGIN	FÉVRIER
FLUX	VIRGIN	FÉVRIER
STAR TREK DEEP SPACE NINE	VIRGIN	MARS
CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM	MARS
WORMS	OCEAN	MARS
GARGOYLES	DISNEY	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

SATURN

SPLIT REALITIES	VIRGIN	MARS
SCOTTISH OPEN	US GOLD	MARS
WING ARMS	SEGA	AVRIL
HANG ON GP	SEGA	FÉVRIER
FORMULA ONE	SEGA	FÉVRIER
TRUE PINBALL	OCEAN	FÉVRIER
TILT	VIRGIN	FÉVRIER
JOHNNY BAZOOKATONE	US GOLD	MARS
STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	AVRIL
WORMS	OCEAN	FÉVRIER
TOHSHINDEN S	SEGA	FÉVRIER
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	FÉVRIER
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	FÉVRIER
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	SEGA	MARS
VIRTUAL OPEN TENNIS	SEGA	MARS
X-MEN CHILDREN OF THE ATOME	ACCLAIM	MARS
TITAN WARS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
GEX	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
THE HORDE	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	MARS
ELEVENTH HOUR	VIRGIN	MARS
DEADLY SKIES	VIRGIN	MARS
DEFCON 5	GTI	MARS
ARCADE CLASSIC	GTI	MARS
IMPACT RACING	VIRGIN	MARS
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	MARS
CASPER	INTERPLAY	MARS
CYBERIA	INTERPLAY	MARS
DESCENT	INTERPLAY	MARS
3D BASKETBALL	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	AVRIL
VIRTUAL GOLF	CORE DESIGN	AVRIL
RUINS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MAI
STEAMGEAR MASH	OCEAN	MAI
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	JUIN

Vous pourrez jouer avec une vue extérieure ou avec une vue de cockpit, comme ici.

Sur votre chemin, vous rencontrerez d'étranges objets. Mais aucun d'eux ne sera là pour vous épargner.

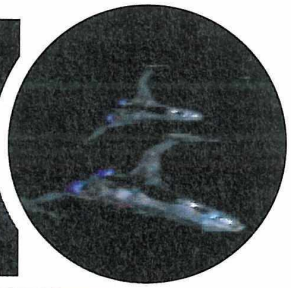
Les moulins du futur fonctionneront avec des rayons laser, et formeront des barrières mortelles.

Titan Wars

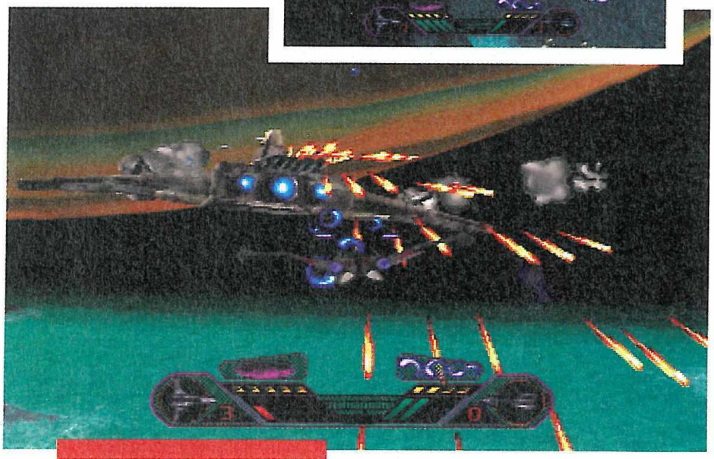
De nombreux duels aériens vont vous faire passer le goût des voyages en avion.

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MARS 96

Au milieu des météorites, vous devrez surveiller votre trajectoire. Certaines seront plus solides que vous.



Ces tours ennemies ressemblent comme deux gouttes d'eau à celles de Star Wars. En tout cas, elles vont tout faire pour vous cartonner.



À chaque fin de niveau, vous affronterez un boss.

Peut-être vous demandez-vous ce que vient faire ici ce jeu dont vous n'aviez jamais entendu parler ? Alors, ouvrez vos crânes, et cherchez bien dans un coin de votre cervelle le soft Solar Eclipse. Eh bien, c'est la même chose. Ce qui fait que ceux qui croyaient nous griller sur ce coup-là ne le peuvent plus. Nous vous en avions déjà parlé, et les mauvaises langues peuvent retourner manger du flan. Mais cette fois, nous allons un peu plus lever le voile sur cette production américaine.

Le clan des fayots

Quelque chose me donne l'impression que chez Crystal Dynamics, on aimerait bien avoir les faveurs de Sega. Vous allez comprendre... Plongeons-nous dans le jeu d'abord. Nous voilà arrivés aux fins fonds de l'univers, dans le système Saturn (vous comprenez, maintenant ?), et plus précisément sur l'exploitation minière de Lagrange, sur la planète Titan (et maintenant, vous avez pigé ?). Des choses étranges se passent là-bas. Alors que tout allait bien, la population entière de la mine a été prise de panique, activant le système de destruction automatique et prenant la fuite à bord d'une navette. Mais les choses se compliquèrent quand le pilote de la navette lança un message de détresse. Ses derniers mots furent : "Il nous attire à lui ! ". Depuis, plus rien. Pas un mot, pas un coup de téléphone, rien. Plus de 1500 personnes sont

Voilà votre salle de briefing. Très pratique pour une nuit "rave".

À gauche, c'est Claudia. Claudia Christian. Si vous la connaissez déjà, c'est normal, puisqu'elle sévit dans Babylon 5, la série de notre chaîne cryptée.

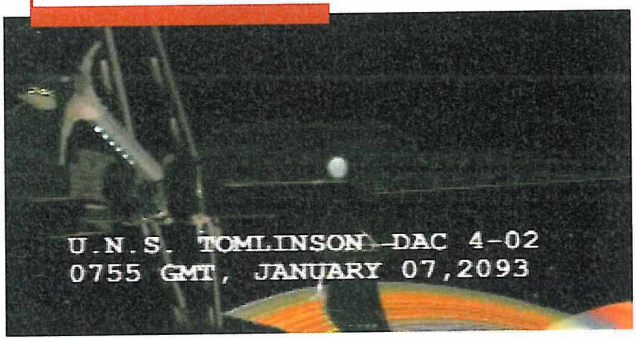
* TOP TEN MD 32X FRANCE *

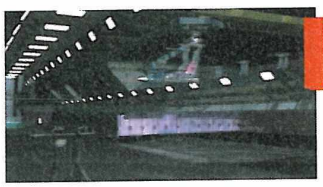
Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	-	KOLIBRI	-	-
2	▼	VIRTUA FIGHTER	1	1
3	▲	VIRTUA RACING DELUXE	6	5
4	▲	MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	7	6
5	▼	STAR WARS ARCADE	4	7
6	▲	DOOM	7	6
7	▼	KNUCKLES CHAOTIX	3	2
8	▼	METAL HEAD	2	3
9	-	GOLF BEST 36 HOLES	-	-
10	-	STELLAR ASSAULT	-	-

Vous partirez au combat avec quatre vaisseaux. À vous de finir le jeu avec ces quatre-là.

Ça va cartonner de tous les côtés. En outre, pour vous plonger dans l'action, vous serez en contact vidéo avec les autres appareils alliés.

Voilà la station-mère, née d'une station Silicon Graphics.





C'est de ce pont d'envol que vous pourrez admirer votre vaisseau et décoller vers l'aventure.

maintenant portées disparues. Vous allez donc devoir, avec vos coéquipiers, visiter de nombreuses planètes, affronter les nuées d'extra-terrestres qui peuplent les lieux et essayer de comprendre enfin ce qui a pu se produire.

Hard as a war

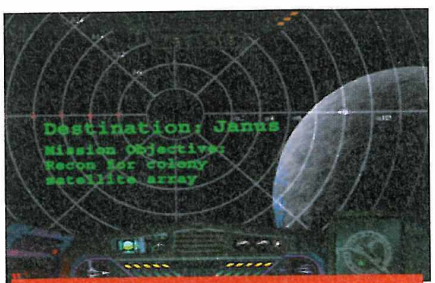
Ce qui vous attend n'a rien d'une promenade de santé sur les sentiers intergalactiques. Titan Wars est un jeu d'action, un vrai, un dur, un tatoué. Prenez Novastorm, ce jeu infâme de Psygnosis, et Star Wars Arcade sur 32X, mélangez tout, et vous comprendrez ce que c'est. À bord de votre vaisseau, vous allez vous faire canarder de toutes parts par les navettes ennemies, ou les tours de DCA, récupérer des items qui augmenteront votre frappe, effectuer des loopings dans les règles de l'art, vous faufiler dans des tunnels minuscules... Bref, vous allez vous faire des frayeurs... Mais attention, des frayeurs en 3D, hein !

Oh oui, Claudia !

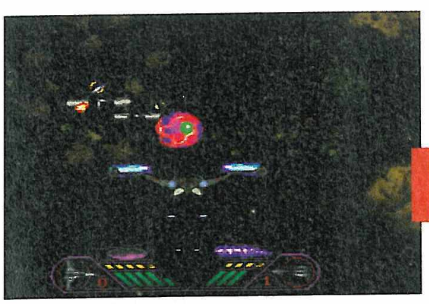
Pour ne rien vous cacher, et comme les photos le montrent, Titan Wars est intégralement en 3D "mappée", avec textures à profusion. Sans vous en dire plus, sachez déjà que la différence est flagrante avec Off-World Interceptor Extrem. De plus, le jeu compte plus de quarante minutes de "full motion video" de qualité, avec en vedette la séduisante Claudia Christian, qui n'a rien d'artificiel, et que vous avez sûrement vue dans Babylon 5. Ajoutez à cela vingt niveaux de jeu, de lasers et d'explosions dévastatrices, et vous obtenez Titan Wars, qui pourrait bien nous surprendre... Réponse le mois prochain dans un zapping "titanesque". ●

ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS

Claudia dans le rôle du sergent-chef irascible et ferme. Mouais... Je peine un peu à y croire.



Voici le premier niveau. Dix-neuf autres vous attendent.



De nombreux items parsèmeront votre chemin.

JL TELEX

BONNE NOUVELLE !

T•HQ n'a aucun titre de prévu sur Saturn. Les possesseurs de cette console l'ont échappé belle et pourront donc passer une bonne année.

SCAVENGER SORT DE L'OMBRE

Vous connaissez déjà, sur Saturn, le jeu Vertigo, de Scavenger. Mais avez-vous déjà entendu parlé du soft Into The Shadow ? Non ? Normal, c'est encore tout frais. Ce jeu d'action/aventure sera entièrement en 3D, calculée en temps réel, et soutenue par une flopée de textures. Bref, on en sait peu, si ce n'est que vous incarnerez Éric Lionheart, et que vous devrez, dans la multitude de dédales d'un château-fort, trouver des objets, des passages secrets, buter des monstres entièrement modélisés en 3D, et tout ça, afin de sauver un enfant du démon. Voili-voilou.

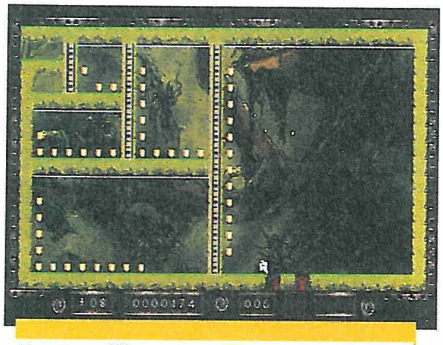
Lode Runner Returns

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

TELEX

PATTON, C'EST MOI

Les possesseurs de Saturn qui rêvent de conquêtes militaires vont être réjouis. World Advanced Strategy est un jeu genre wargame où vous devrez positionner vos différentes unités de tanks, d'avions de chasse, de véhicules blindés et de fantassins, en pleine deuxième Guerre Mondiale. Objectif : réduire l'ennemi à néant. Ce jeu fait actuellement un carton au Japon, mais rien ne nous assure de sa sortie européenne. En effet, les wargames n'ont pas le même succès ici qu'au Japon, et c'est toujours un risque d'importer un jeu de ce genre, même s'il est en 3D texturée. Ce sera d'autant plus difficile pour l'Europe que le jeu consistera, dans le cadre de l'armée japonaise, à réduire à néant les forces nazies (jusque-là, pas de problème), mais aussi à envahir la Pologne, et tuer les Français. Effectivement, je comprends que les importateurs y regardent à deux fois...

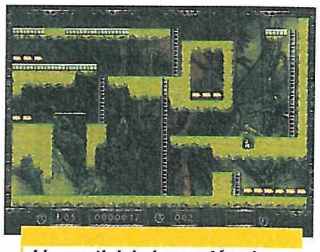


Pour vous débarrasser des adversaires, creuser des trous. Ils tomberont bêtement dedans.

Éditeur inconnu pour un jeu de légende : Patra assure la conversion du plus que fameux Lode Runner, sur Saturn, s'il-vous-plaît.

Un jeu autorisé aux mineurs

Lode Runner est, pour ceux qui ne le sauraient pas, un jeu d'action-réflexion dont le but est de récupérer un certain nombre d'objets éparpillés dans une salle avant de prendre la porte de sortie, communiquant avec la salle suivante. Cependant, il vous sera impossible de sauter, et d'utiliser une arme quelconque. Ceci est non négligeable au vu des monstres rôdant dans chaque salle, monstres dont le seul but sera de vous croquer goulûment. Le seul moyen pour vous en sortir sera de creuser des trous à même le sol et d'y faire tomber lesdits monstres. De plus, creuser à un endroit précis vous permettra d'atteindre des objets inaccessibles sinon. Attention cependant, car tomber dans un de vos trous vous mènera vers une mort certaine, le trou se refermant au bout d'un certain temps et compte-tenu du fait qu'il vous sera impossible de sauter, ni de grimper, donc d'en sortir. Par contre, si un monstre se retrouve dans un trou, alors vous pourrez passer par-dessus sans gêne aucune. Néanmoins, ne prenez pas trop votre temps car le monstre peut en sortir, du trou, lui (c'est injuste !).

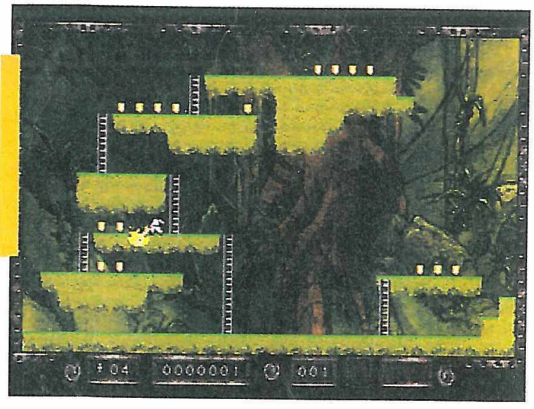


L'essentiel du jeu se déroulera avec une pelle à la main.

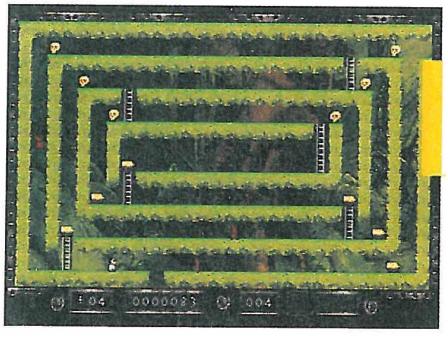
Aussi long qu'un Lemmings ?

Enfin pour ce qui est de la version Saturn, deux boutons seront à utiliser, le bouton A pour creuser à votre gauche et le bouton B pour creuser à votre droite. Simple mais ne vous emmêlez pas les patins, votre vie en dépend. Lode Runner Returns est constitué d'environ cent stages et la sauvegarde peut se dérouler à n'importe quel moment du jeu. Ce jeu devrait être dispo début du mois au Japon. ●

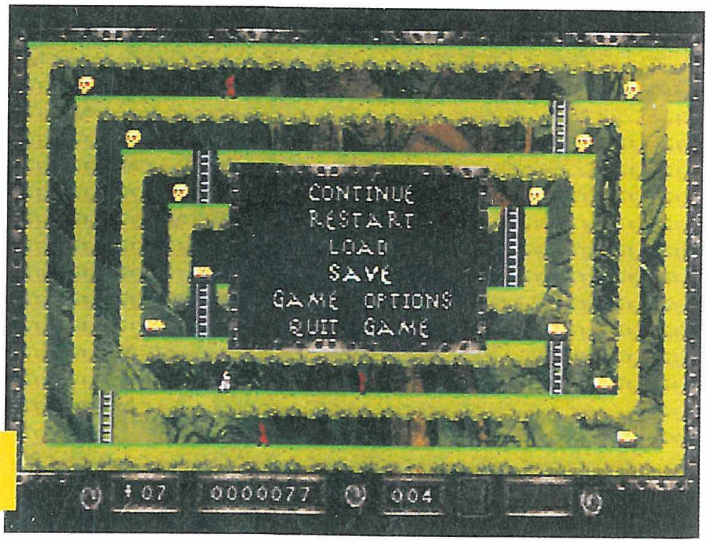
ÉDITEUR : PATRA



Je vous l'accorde : Lode Runner Returns ne s'annonce pas comme le plus beau jeu du monde.



Méfiez-vous des ennemis en rouge. Ils peuvent débouler de n'importe où.

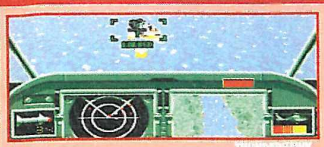


À tout moment du jeu, une sauvegarde sera possible. Pas une mauvaise idée, ça, tiens.

Des duels, vous en aurez à la pelle.

Le jeu promet de superbes couleurs.

* TOP SIX MEGA-CD FRANCE *



Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	THUNDERHAWK	4	2
2	▲	JAGUAR XJ220	4	3
3	▲	SILPHEED	1	-
4	▼	FAHRENHEIT (VF)	2	1
5	▲	TOMCAT ALLEY	1	-
6	▼	PRINCE OF PERSIA	2	4

Gebokers

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : FÉVRIER 96

Il faudra surveiller vos jauges d'énergie et vos munitions.

Sous ce nom des plus étranges se cache un jeu de tir-combat en 3D. Choisissez votre perso parmi huit et entrez dans l'arène de combat. Vous pourrez en sortir victorieux après avoir éliminé pas moins de dix adversaires.

Des duels en 3D

Bien entendu, chaque perso possédera ses caractéristiques propres, que cela aille des armes en sa possession à son endurance. De plus, vous pourrez légèrement changer les données initiales, à savoir le nombre de rounds, le niveau de la console en mode VS Com ou Story, et ce en passant par le mode Option du jeu. Une fois un combat commencé, vous pourrez apercevoir quatre jauges : votre jauge de vie, celle de pouvoir, ainsi que les deux jauges correspondantes de votre adversaire. La jauge de pouvoir diminuera à raison d'une Super Attaque déclenchée (bouton B). Il vous sera bien évidemment possible d'utiliser votre arme normale, via le bouton A. Le bouton C vous permettra de sauter. Enfin les boutons X,Y et Z serviront pour le changement de vues (vue de près, normale, éloignée).

Avant de tomber sur le dos de vos ennemis, il faudra les trouver.

Un jeu jouable en réseau

Les modes de jeu dans Gebockers seront de trois, le mode Story (Histoire), VS (Versus) et Option. Dans le mode VS, il vous sera non seulement possible de fighter la console en combat singulier mais également un pote de passage et ce via le cable Link (pas encore prévu en France). Pour cela, il faudra cependant que votre "pote de passage" apporte avec lui une deuxième Saturn, au passage, et le cas échéant une télé, au passage, au cas ou vous n'en auriez pas deux (pas de passage, une télé). Mis à part cela, Gebockers semble sympa (sans plus) et devrait sortir dans le courant du mois. ●

ÉDITEUR : RIVERHILL SOFT

Comme dans un F-16, vous pourrez locker vos ennemis avec des missiles.

Huit personnages de délire seront disponibles dans le jeu.

3615 PSX
ASTUCES SOS
NEWS
GAGNEZ DES JEUX
LE MINITEL QUI EN SAIT PLUS QUE TOI, MAIS QUI NE LE GARDE PAS POUR LUI !
Edité par Pixtel 2,23F/min

TELEX

500 VS RACING 2

Si vous ne pouvez pas encore découvrir Indy 500 sur Saturn, vous allez néanmoins pouvoir vous adonner au plaisir du pilotage grâce à IndyCar Racing 2, qui devrait sortir au printemps prochain sur la 32 bits Sega. Le jeu sera édité, tout comme sur PC, par Virgin.

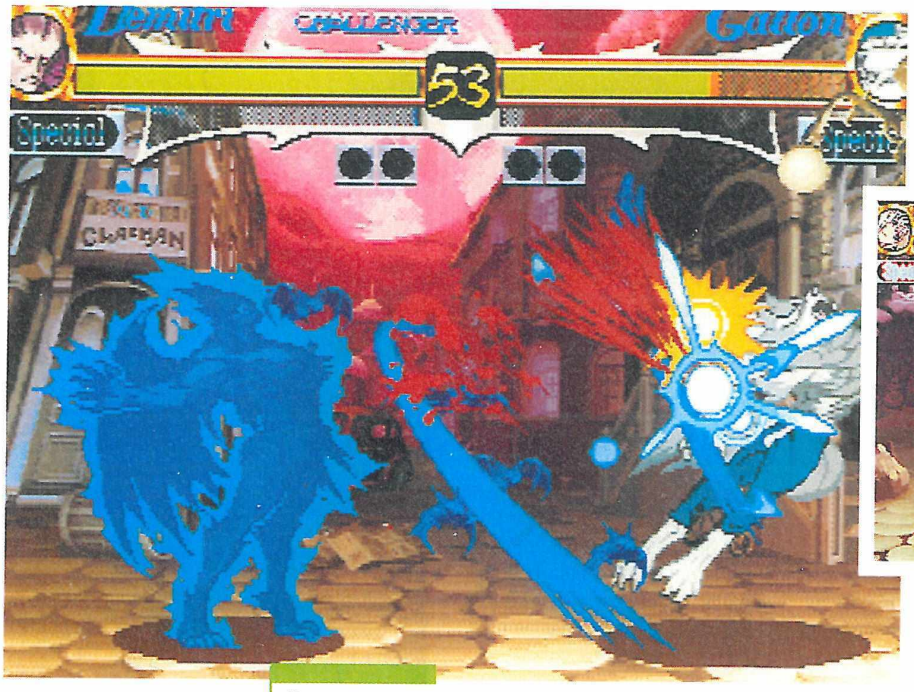
RIDLEY SCOTT SUR SATURN ?

Hélas non... Cependant, Hi-End Theater est en train de préparer un jeu dans un univers proche de celui de Blade Runner. Ce jeu sera un genre de film interactif, et sera intitulé Deathmask. À première vue, ce soft serait une espèce de thriller interactif. Ouaip, je préfère attendre.

Pour une jolie jeune fille, on ferait n'importe quoi, même affronter des vampires.

Vampi hu

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS 96



Vampire Hunter va fournir de l'action aux combattants en manque.

Les arcadiens peuvent confirmer, Capcom tente d'améliorer sa ludothèque baston avec de nouveaux programmeurs et de nouveaux infographistes. Le résultat ? Street Fighter Zero, X-Men et Vampire Hunter. Ces trois jeux, dont deux se trouvent en cours de conversion sur Saturn, ont eu un succès fou dans les salles d'arcade : je veux bien entendu parler de Street Fighter Zero d'abord et de Vampire Hunter ensuite. S'il est inutile de parler du premier, reste Vampire Hunter. Prévu pour le courant du mois au Japon, Vampire Hunter se caractérise par sa multitude de coups spéciaux et par l'exubérance de ces derniers.

Arcade Sweet Home

Graphiquement on sent à plein nez le nouveau Capcom. Pour le reste, la version Saturn cartonne et semble égaler la version Arcade, sinon surpasser, notamment du point de vue des effets sonores. Les persos susceptibles d'être choisis seront au nombre de treize, sans compter les boss. Côté manips, vous devrez utiliser les six boutons du pad, système survivant de l'ancien Capcom. Enfin, que dire d'autre sinon que le jeu à deux sera bien évidemment possible et que des options tierces seront spécialement prévues pour la version Saturn. Alors, fans de jeux de baston, l'avenir vous appartient. ●

ÉDITEUR : CAPCOM

* TOP TEN MEGADRIVE FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	MAUI MALLARD	2	4
2	▲	VIRTUA RACING	1	-
3	▼	SONIC & KNUCKLES	7	1
4	▲	SONIC SPINBALL	2	-
5	▲	LE ROI LION	7	10
6	▼	ECCO, LES MARÉES DU TEMPS	4	2
7	▲	SEGA SPORTS 1	1	-
8	▼	POWER RANGERS 2	2	3
9	▼	MARSUPILAMI	3	7
10	▼	TAZMANIA 2	3	6

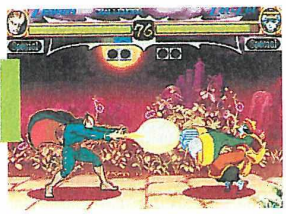
Entre autres sorts magiques, Morrigan pourra se dédoubler.

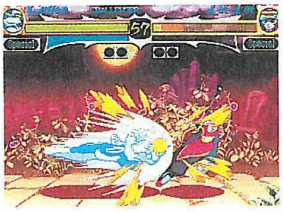
'e

nter

Mordez la vie à pleines dents !

Comme dans de nombreux cas, le joueur aura une jauge "Special". Lorsqu'elle sera à son maximum, il pourra effectuer une super attaque.

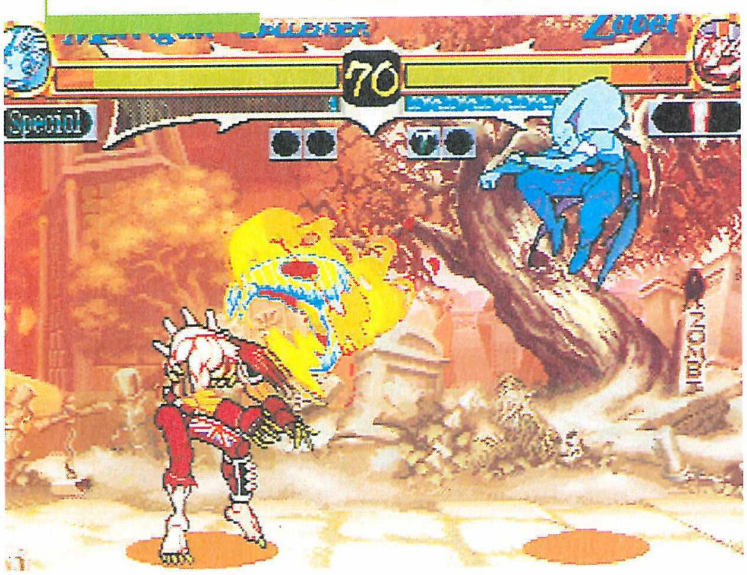




Un jeu de baston sans boules de feu, ça perd de sa saveur.

Le graphismes promettent un max.

L'atmosphère des combats vous donnera des frissons dans le dos.



TELEX

DÉJÀ VF 3 ?

Eh oui, Virtua Fighter 3, fait déjà parler de lui. Selon certaines sources japonaises, la prochaine production de l'AM2 comprendrait deux nouveaux personnages, dont une nouvelle femme. Cette femme adopterait un art martial d'un genre nouveau, et aurait une carrure à faire mourir de jalousie une lanceuse de poids hongroise. Elle sera toutefois assez légère pour exécuter des sauts spectaculaires. Ses informations proviennent de l'interview de Yu Suzuki accordée à notre confrère britannique Maximum.

ABONNEZ-VOUS

à MEGA FORCE pour 6 mois

pour 185 FF avec LE CD DÉMO SATURN en cadeau !

Ce CD SATURN vous est offert pour un abonnement de 6 mois à MEGA FORCE. Il comprend :

4 DÉMOS JOUABLES :
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP • WORLD SERIES BASEBALL • CLOCKWORK KNIGHT II • BUG

ET 8 DÉMOS VIDÉO :
VIRTUA FIGHTER 2 • VIRTUA COP • WING ARMS • MYSTARIA • NHL ALL STAR HOCKEY • PANZER DRAGON • DAYTONA USA • etc.

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 6 mois (6 numéros).
Je recevrai 6 numéros pour 185 FF avec le CD SATURN en cadeau.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre

Tarif valable uniquement pour la France métropolitaine.
Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... Ville .....
Age ..... Console .....

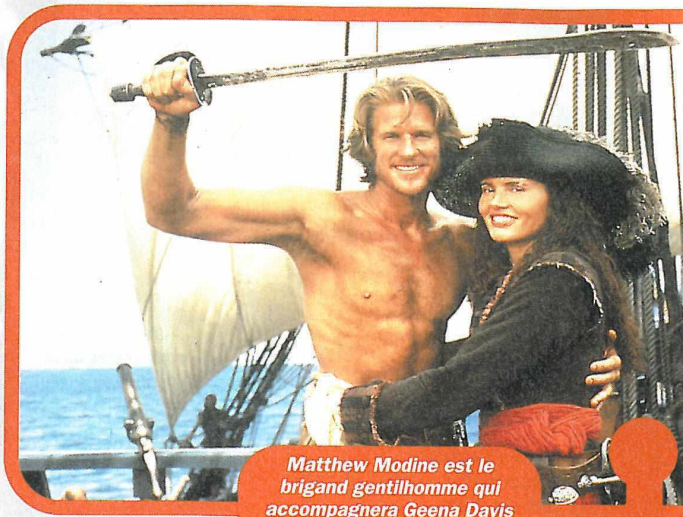
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Cutthroat Isla

L'île aux pirates

Une femme pirate ? Surprenant, n'est-ce pas ? C'est pourtant ce que vous proposera Cutthroat Island, l'Ile aux Pirates dans son titre français. À compter du 14 février, Geena Davis envahira les écrans des salles françaises, et bientôt, vous la retrouverez sur vos écrans de télé, en pixels cette fois, dans le jeu Megadrive édité par Acclaim et tiré du film. L'Ile aux Pirates est un film magique, un film d'aventure qui sonne comme un rêve d'enfant, mais c'est aussi un jeu.

Par Laurent COTILLON



Matthew Modine est le brigand gentilhomme qui accompagnera Geena Davis dans sa chasse au trésor.

nd ou l'île aux enfants ?

Cutthroat Island est de ces films qui ne peuvent laisser indifférents. Tout le monde, dans son enfance, s'est laissé bercer par les aventures des pirates. Et Cutthroat Island est exactement comme les contes de notre jeunesse : une production où se mêlent «bateaux-pirates, trahisons, tempêtes (NDLR : et naufrages), batailles navales, duels et trésor enfoui», selon les propos de Renny Harlin, producteur et réalisateur du film.

Cutthroat Island sur Megadrive vous permettra de jouer à un ou à deux.

Bien longtemps avant Bob Marley

Renny Harlin, également réalisateur de «58 Minutes pour vivre» et «Cliffhanger», a souhaité, avec Cutthroat Island, réunir tous les ingrédients des films d'aventure qui l'ont marqué dans le passé. Jugez par vous-même... Et pour cela, immergez-vous dans la Jamaïque du 17ème siècle, en 1668 précisément... Les mers du Sud sont alors infestées de pirates, dont Morgan Adams, la fille de feu Harry le Noir. À la mort de son père, assassiné, Morgan (Geena Davis) a non seulement hérité d'un bateau, mais aussi d'une carte. Cette carte indique la position d'un trésor, mais malheureusement elle ne possède qu'un tiers du plan. Les deux autres morceaux sont en possession des deux frères d'Harry, dont Dawg (interprété par Frank Langella), qui n'est autre que le meurtrier du père de Morgan. Parallèlement, William Shaw (Matthew Modine), mène une vie faite de larcins, de vols et de mensonges. C'est d'ailleurs ce qui lui vaut d'être vendu comme esclave par le gouverneur britannique des îles. Et devinez qui va l'acheter ? Mais la sublime Morgan, bien sûr... Décidée à venger son père et trouver le trésor, elle va pour cela s'attaquer à son redoutable oncle. De là va découler toute une série d'aventures, de combats et de duels spectaculaires, auxquels il faudra ajouter bien sûr l'éternelle histoire d'amour, sans laquelle tout film du genre ne pourrait être.

Une production impressionnante

Si le scénario n'est pas le plus novateur de l'année, on ne peut pas s'empêcher d'accrocher au film. Avec Cutthroat Island, tous les films du passé ressurgissent, comme «Les Révoltés du Bounty» ou encore «l'Ile au Trésor». On aurait d'ailleurs très bien imaginé Errol Flynn dans le rôle de William Shaw. Mais pour que le rêve d'enfant soit réalité, il a fallu aux producteurs une débauche de moyens impressionnante. Prenons par exemple les deux bateaux, le Morning Star, commandé par Geena Davis, et le Reaper, sous les ordres de Frank Langella. Ce ne sont pas de simples maquettes. Ils ont été construits dans les matériaux d'origine, et font chacun 120 mètres, avec un mât culminant à 35 mètres. Pour les construire, il a fallu pas moins de 3 mois, avec une équipe permanente de 70 hommes, aidée en sa tâche par 150 hommes spécialisés dans plus de 30 corps de métiers différents. Le tout fut orchestré par Norman Garwood, à qui l'on doit déjà les décors de Hook et de Brazil. Les navires ont même été construits en deux exemplaires. Deux d'entre eux n'ont pas quitté leur bassin d'origine (dans lequel une scène de tempête a notamment été tournée), bassin situé au niveau de la mer de façon à avoir une «vraie» mer et un «vrai» ciel en fond. Les deux autres répliques ont fait route vers la Thaïlande (Phuket), où une partie des scènes a été enregistrée.

Geena Davis est nettement moins à son avantage en pixels.

Moteur... Action !

Cutthroat Island est un film à budget. Si l'on veut se plonger dans les chiffres, on se rendra compte que 1000 figurants y ont participé, que 2 000 costumes différents ont été conçus à la main, et que 35 tonnes de poudre à canons ont été nécessaires aux différentes batailles. Cutthroat Island est avant tout un film d'action, et il propose donc à ce titre de nombreuses scènes spectaculaires, que les acteurs ont bien souvent exécutées par eux-mêmes. Ainsi, dans le duel entre Morgan et Dawg en haut du mat (35 mètres), ce ne sont pas des cascadeurs que l'on peut voir. Ce sont bien eux, retenus par des cables, qui ont ensuite été effacés par ordinateur en post-production. Et l'effet est réussi. Tout comme le film d'ailleurs, dont chaque détail a bénéficié du plus grand soin et du plus grand réalisme. Quand on traite un sujet historique, mieux vaut le faire avec soin... Et Renny Harlin s'y est appliqué, un peu comme s'il construisait les maquettes de son enfance. Ce film, il l'a conçu comme ce qu'il imaginait dans sa jeunesse, et c'est aussi pour concrétiser un rêve qu'il a souhaité apparaître brièvement (même s'il se fait tuer en deux secondes par Geena Davis, qui est aussi sa femme dans la vie). Tout comme lui, tout comme les acteurs, vous replongerez en enfance avec ce film. Et si vous voulez immortaliser ce bon moment, l'adaptation du film sur Megadrive par Acclaim est peut-être le moyen idéal. Laissez-moi vous en dire plus...

Le jeu d'Acclaim nous promet beaucoup d'action. On se croirait dans un film de cape et d'épée avec Jean Marais.

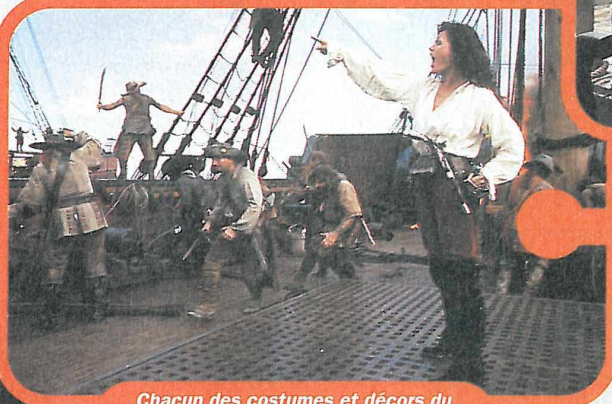
Les révoltés du paddle

Acclaim est un éditeur qui ne lésine pas sur l'achat de licences : Batman Forever, Alien, WWF ou encore la NBA sont autant d'exemples. Et l'Ile aux Pirates en est un autre. Si le jeu est directement inspiré du film, il n'en gardera pas moins le nom original de celui-ci, à savoir Cutthroat Island. Quant à son contenu, il me paraît évident que vous savez à

Cutthroat Island L'île aux pirates ou l'île aux enfants ?

Cette ville portuaire a entièrement été construite pour le tournage sur l'île de Malte, qui fut en son temps un grand repaire de la piraterie.

Voilà enfin le duel tant attendu entre Morgan Adams, à gauche, et Dawg Brown, interprété par Frank Langella.



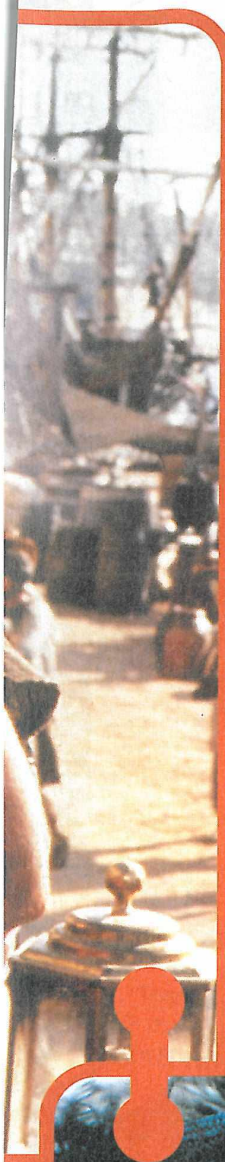
Chacun des costumes et décors du film a scrupuleusement respecté la réalité. Le résultat est splendide.

quoi vous en tenir, à savoir à une adaptation fidèle du film. C'est pourquoi Cutthroat Island vous proposera une folle chasse au trésor, parsemée d'embûches, de duels endiablés, et de pirates mal intentionnés dont il faudra calmer les ardeurs. Autant vous dire de suite que si vous ne maniez pas bien l'épée, vous allez vous manger une sacrée tôlée. D'autant plus que le jeu contiendra douze niveaux à surmonter. Ces niveaux vous réservent des moments bien chauds à souhait : combat sur le toit d'un carrosse, affrontement avec des animaux sauvages... Mais c'est avant tout un jeu d'action, et pour renforcer ce domaine, de nombreux coups spéciaux ont été inclus, ainsi que de nombreuses armes, aussi diverses que dangereuses : épée, pistolet, rapière (une épée courte ressemblant au poignard)...

William est morgan de... euh... Morgan

Et si vous trouvez ça trop bourrin, rien ne vous empêchera de chercher les passages secrets, qui pullulent de trésors et d'armes cachés. Mais le summum sera la possibilité de jouer à deux simultanément. Le premier joueur incarnera Morgan Adams, tandis que le second se glissera dans les frusques de William Shaw, son amoureux transi. Mais attention ! Interdit de prendre l'autre en traître pour lui piquer le trésor ! Heureusement, le jeu vous donne la possibilité de jouer seul (le contraire aurait été étonnant), et d'incarner l'un des deux héros. Ce soft Megadrive risque de vous plonger dans vos rêves d'enfant, tout comme le film. Ses décors et actions reprendront les plus grandes scènes du film, dont le fameux duel final entre Geena Davis et Frank Langella. Il en sera de même pour les graphismes, qui vous immergeront dans la jungle, dans l'univers des navires pirates, ou encore des cités portuaires du 17ème siècle. Ce jeu Megadrive sera disponible en avril, et nous en reparlerons bientôt. Promis. Et si, en attendant, vous profitiez du film pour en avoir un avant-goût ?

DISPO : MARS 96
CONSOLE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : ACCLAIM



Voilà la fameuse carte au trésor tant convoitée par Morgan et son Oncle Dawg.

Chaque scène essentielle du film a été reprise dans le jeu. Ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux...

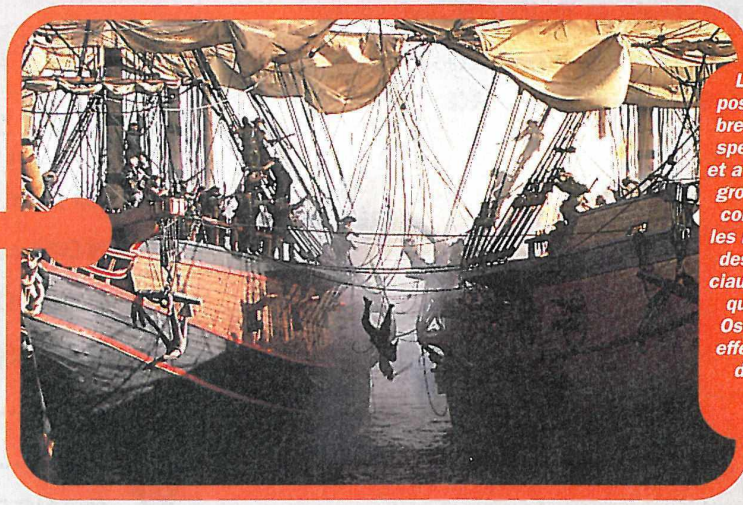
DES FLIBUSTIERS AUX HACKERS

À quand remonte la piraterie ? Ouh là... La légende voudrait que le premier pirate de tous les temps ait été le deuxième homme à prendre la mer dans l'histoire de l'humanité, et qu'il ait rançonné le premier. Bon, c'est pas moi qui le dit. La seule chose sûre, c'est que c'est l'apparition de la navigation qui a créé les pirates. Il s'en est toujours trouvé dans le monde pour profiter des faiblesses et détrousser les voyageurs.

D'Alexandre le Grand aux Croisés

Les premiers récits relatant les faits de piraterie remontent à l'Antiquité. À cette époque, la navigation était majoritairement utilisée pour le transport des richesses, et la Méditerranée offrait de nombreux repaires aux bandits. Mais les pirates n'étaient pas les tueurs que l'on veut bien croire. Ils «impôsaient» les navires, et les marins s'y attendaient. C'était normal et prévu dans les traversées... Parfois, les pirates sauvaient même les équipages en difficulté des navires marchands, et étaient solidaires avec les marins. C'est à partir du IIIe siècle avant J.-C. que les pirates commencèrent à être violents. Alexandre le Grand, pour protéger ses navires chargés d'or, avait constitué une flotte chargée de «nettoyer les mers». Puis, avec le développement de la marine marchande, le nombre de pirates grandit sans cesse. Les abordages et les prises d'otages furent importés par les Vikings, qui commirent de nombreuses exactions sanglantes. Au fil du temps, les pirates se sont organisés. C'est à l'occasion de la guerre entre les Croisés et les Musulmans que les corsaires vont apparaître. Ce ne sont en fait que des pirates agissant pour la solde de gouvernements. Le plus célèbre est Francis Drake, qui a même été fait Chevalier par la couronne britannique. Mais d'autres pirates ont fait trembler les navires : René Duguay-Trouin, Robert Surcouf, Walter Raleigh... Certaines femmes furent également fort redoutées : Mary Read, Anne Bonny... Si, depuis, la piraterie s'est éteinte, il reste cependant de nombreux descendants de ces bandits maritimes dans les eaux de Chine. Certains cherchent même encore des trésors : le dernier a été déniché en 1993 sur une côte mexicaine, et valait... 34 millions de francs. De nos jours, les pirates sont davantage derrière leurs écrans d'ordinateur, mais ils n'en sont pas moins sévèrement punis. Mais avis aux amateurs d'aventure : plus d'une centaine de galions resteraient encore engloutis, et presque autant de trésors perdus.

Geena Davis dans toute sa splendeur. Elle a à son actif de nombreux films : «La Mouche», «Bettlejuice» (décidément, elle aime les insectes), «Héros malgré lui» et a incarné Thelma dans «Thelma et Louise». Nous la verrons prochainement dans «The Politician's Wife», déjà tourné, et dans «The Long Kiss Goodnight», en préproduction.



Le film proposera de nombreuses scènes spectaculaires, et a nécessité un gros travail. On compte, parmi les responsables des effets spéciaux, Allen Hall, qui a reçu un Oscar pour les effets spéciaux de «Forrest Gump».

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort,
6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

Pour vos consoles SEGA

Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

Si vous ne trouvez plus ce Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commander.

BON DE COMMANDE

À retourner à MEGA FORCE "SECRETS",
6, Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

❑ **Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES SECRETS au prix de 40 F port compris**

NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
C.P. : .....**VILLE :** .....
CONSOLE : .....

ABONNEZ-VOUS POUR 1 AN à MEGA FORCE

Au prix de 300 FF (*) au lieu de 352 FF (**)

AVEC 2 ANCIENS NUMÉROS EN CADEAU !

Recevez, chez vous, les 11 prochains numéros de MEGA FORCE, sans vous déplacer + 2 anciens numéros de votre choix en cadeau.

(*) France métropolitaine : 300 FF. / Europe et DOM-TOM : 420 FF. / Reste du monde : 530 FF (par avion).

(**) Prix de vente au numéro.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (11 numéros).
Je recevrai 11 numéros pour 300 FF.
Je choisis les anciens numéros : ..... et .....
Dans le cas où ces numéros seraient épuisés, je choisis les n° ..... et .....
(Attention, les numéros 1 et 2 sont d'ores et déjà épuisés)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par

- ❑ chèque bancaire
- ❑ chèque postal (France uniquement)
- ❑ mandat-lettre ou Eurochèque

Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal.....Ville.....
Age.....Console.....

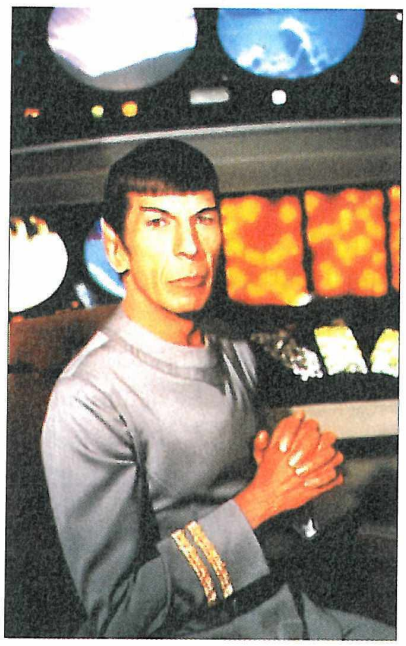
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT pour 300 francs

(frais de port compris)

Star T

Espace, fr



Voici l'une des séries TV

les plus connues et surtout les plus appréciées à travers le monde. Aujourd'hui encore, les fans de Star Trek sont tellements nombreux que d'innombrables conférences sont organisées chaque mois dans tous les pays. On estime effectivement le nombre de "Trekkers" à plus de dix millions de personnes. Alors, certes, cette débauche de vénération (frisant le fanatisme religieux pour certains) peut faire sourire, mais savez-vous que sans cet immense soutien, "l'univers Star Trek" aurait vite disparu ? En effet, moins de trois ans après sa première diffusion (1966), les producteurs avaient purement et simplement décidé d'arrêter la série, soulevant alors la colère et l'angoisse de nombreux adeptes...

Quatre pour le prix d'une...

Trente ans plus tard, l'univers de Star Trek s'est beaucoup enrichi. Les séries, tout d'abord, sont désormais au nombre de quatre : "Star Trek, the original series" désigne, comme son nom l'indique, les premiers épisodes et sont à l'origine de tout ce qui suivra. C'est ici que vous retrouverez les personnages mythiques

rek
ntière de l'infini

que sont le Capitaine Kirk, l'inénarrable Monsieur Spock, et autres Monsieur Sulu ou encore Tchekov. C'est dans une ambiance très "kitch" que se déroulent la plupart des aventures, car les décors en cartons-pâtes colorés y sont rois, au même titre que les uniformes sponsorisés par DIM. Vient ensuite "The Next Generation" qui, chronologiquement, se situe 78 ans après les premières séries, et qui débarque en 1987. La technologie est bien sûr beaucoup plus évoluée, et un important "relooking" a été effectué. Les acteurs principaux ne sont plus les mêmes (c'est un français qui est désormais aux commandes de l'Enterprise, le Cpt Jean-Luc Picard), en dépit de l'apparition de vétérans pour faire "la jonction" entre l'ancienne et la nouvelle génération.

Et hop, une de plus !

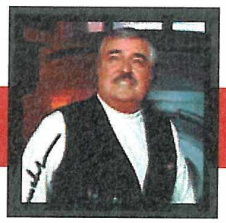
Puis ce fut au tour de Deep Space Nine, qui tranche avec la tradition du vaisseau spatial vadrouillant dans l'espace, puisque l'Enterprise est ici remplacé par une station orbitale ("Deep Space 9"). Enfin, et pour en finir avec les téléfilms, citons "Star Trek : Voyager", la dernière évolution en date. Chevauchant la période de Deep Space Nine, le double emploi a cependant été évité car nous avons affaire à un vaisseau neuf (Voyager), un équipage nouveau, et surtout à une problématique nouvelle. Projeté accidentellement à des années-lumière de Deep Space Nine, il faudra à l'équipage plus de 80 années pour rentrer chez lui, à moins qu'il ne réussisse à découvrir un moyen de propulsion plus efficace... Alors que l'Enterprise n'avait pas d'autre mission que de reculer les frontières sidérales, l'équipage du Voyager n'a qu'une envie : retrouver son foyer le plus vite possible. Ah paradoxe, quand tu nous tiens !

Au cinéma aussi...

Eh oui, le petit écran n'a pas l'exclusivité du monde de Star Trek, puisque ce ne sont pas moins de sept longs métrages qui ont vu le jour depuis 30 ans. Le premier porte le simple mais efficace nom de "Star Trek : The Motion Picture". Il s'agit d'un film où l'action est assez absente, mais qui présente néanmoins un scénario original : la sonde Voyager revient vers la Terre après avoir accumulé des milliards d'informations au cours de son immense périple inter-galactique. Le problème est qu'elle en a profité pour devenir intelligente ! Embrouille assurée... "La colère de Khan" est le second volet, et il est principalement marqué par la mort de Spock à l'issue de l'histoire, ce dernier préférant se sacrifier pour sauver ses compagnons. Comme on ne pouvait pas faire disparaître l'être le plus logique de l'univers aussi facilement, le troisième épisode "À la recherche de Spock" permettra de faire revenir à la vie le Vulcain aux grandes oreilles, grâce à une sombre histoire de réincarnation à la sauce locale. "Retour sur Terre" est le quatrième de la lignée, et met en place une histoire à nette tendance écologique. La Terre est menacée de destruction par un vaisseau lançant des messages uniquement compréhensibles par des baleines qui, au XXIVème siècle, n'existent plus ! L'objectif du Cpt Kirk est alors de ramener une baleine à bosse du XXème siècle à bord du vaisseau Kligon dont l'ex-équipage de l'Enterprise s'est emparé. De bons sentiments certes, un humour toujours présent, mais certainement pas le film le plus palpitant... La cinquième aventure ne s'appelle pas "Spock fait du ski", ni même "Kirk fume la moquette", mais bel et bien "L'ultime Frontière". Là, on plonge carrément dans le psychodrame à tendance freudienne puisque ce n'est ni plus ni moins contre le demi-frère de Spock que nos héros devront lutter. Ce dernier est à la recherche de Dieu, et pour parvenir à ses fins, il s'appropriera l'âme de l'équipage de l'Enterprise pour qu'il l'amène jusqu'au Créateur. Une mauvaise surprise les attend, bien évidemment ! Pour "presque" finir, "Le Pays Inconnu" est le dernier film où les acteurs de la série originale tiendront les rôles principaux. Kirk et Mac Coy se retrouvent coincés sur une planète-prison, ayant été victimes d'une sinistre machination destinée à compromettre la paix entre les hommes et les Klingons. On appréciera à cette occasion quelques séquences de "morphing" du plus bel effet. Le septième et dernier film se dénomme "Generation", et sert en fait de transition entre les Star Trek originaux et la prochaine épopée : "The Next Generation". Une fois de plus, Kirk et sa joyeuse équipe vont tomber dans le piège tendu par des traîtres à la Fédération. Mais cette fois, ils ne seront plus seuls à lutter, le Capitaine Picard étant là pour prendre le relais. Et il était temps, puisque Kirk meurt au cours de l'action...

Les "Goodies" qu'il vous faut...

Comme tout phénomène remportant un quelconque succès, la panoplie des gadgets et autres objets dérivés de Star Trek est tout bonnement incroyable. Vous n'échapperez pas au très classique et néanmoins indispensable tee-shirt à l'effigie de Spock, mais heureusement le choix est plus vaste. Il existe aussi des jeux de rôle, des Battle Card, des jeux vidéo, ainsi que des objets directement inspirés de ceux de la série (Schmürz possède d'ailleurs un fantastique "Tricorder", qui fait bip-bip et tout et tout !). Si le cœur vous en dit, vous pourrez même vous procurer des costumes de la Fédération pour assister aux nombreuses conventions organisées par les fans-clubs locaux. La "Star Trek Mania" a donc de beaux jours devant elle, et les fabricants de gadgets aussi... Quant à savoir pourquoi cette série a rencontré un tel succès, nous laisserons la parole à David Carson, réalisateur de Star Trek Generation : "Les histoires de Star Trek ont pour décor l'univers, mais elles parlent avant tout de la condition humaine. Elles ont le mérite et l'originalité de divertir, tout en exprimant une vision profondément optimiste..." ■

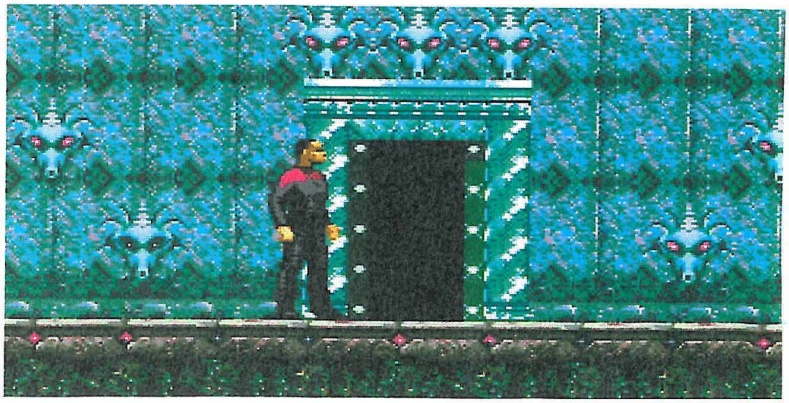


Pages suivantes : le Zapping

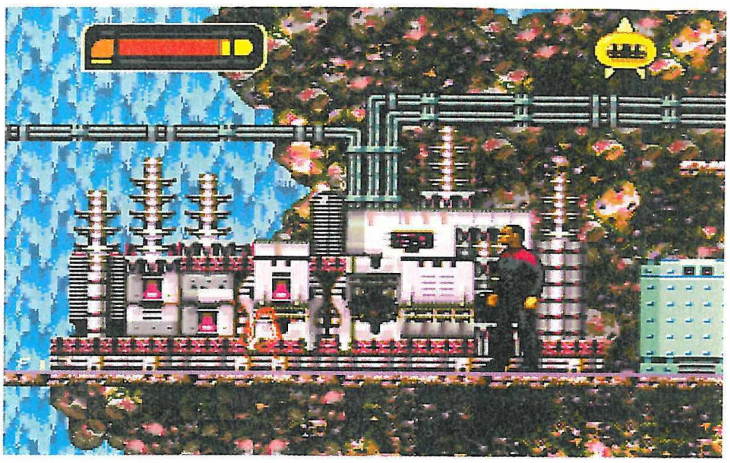
Star Tr Deep

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Voilà 30 ans que l'on frissonne avec Star Trek et cela n'est pas près de s'achever. Le Capitaine, l'équipage et le vaisseau ont beau changer, l'esprit initial, légué par son créateur Gene Roddenberry, demeure.



k space nine



Alors que vous aviez retrouvé Kai Opaka et que vous alliez demander à être tous deux téléportés, cela n'a pas pu être possible à cause de perturbations. C'est cette machine qui foutait le bordel ! Vous êtes arrivé jusqu'à elle en descendant la cascade très précautionneusement. Maintenant, vous pouvez faire exploser les principaux organes, mais attention ! Lorsque la machine sera détruite, de l'eau bouillante se mettra à monter et vous devrez vous grouiller pour trouver la sortie !

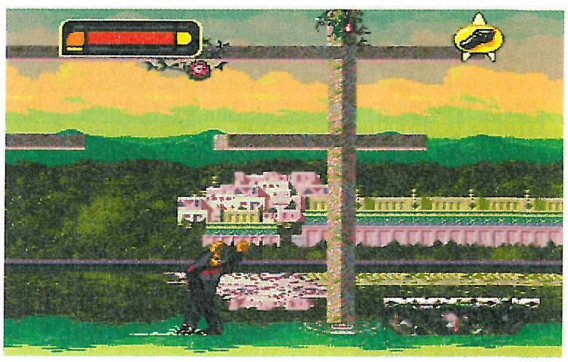
Station orbitale

Deep Space Nine, année lumière 46871.6, rapport du commandant Benjamin Sisko : Les bouleversements politiques à proximité de la planète Bajor ont ralenti le flux habituel de nos visiteurs. Sans la présence du vaisseau de guerre Cardassian, la station serait tranquille. Fin du rapport. Commandant Sisko, ici Odo, pouvez-vous venir me voir à la sécurité ? Un de nos techniciens a été attaqué dans le pylon 3 et le Docteur Bashir est en train de l'examiner. Commandant Sisko, ici Dax, les capteurs détectent des émissions antiproton dans le pylon 3... En arrivant sur les lieux, vous découvrez un ouvrier blessé. Au sol, vous ramassez son Phaser. Quelques instant plus tard, vous surprenez un Bajoran en train de poser une grenade de Bilitrium. C'est un sabotage ! Sans perdre un instant, vous l'enlevez et la jetez dans le tube d'éjection le plus proche. Mais d'autres grenades ont déjà été posées. Il va falloir les trouver, puis les éjecter avant qu'elles ne vous explosent entre les mains. L'aventure commence...

Il est bien connu que c'est dans les bars que l'on en apprend le plus... On y trouve aussi toujours les mêmes personnes. Vous pouvez emprunter les escaliers pour aller à l'étage.

Voici un labyrinthe ! Vous ferez face, à chaque fois, à plusieurs portes fermées. Laquelle choisir, mais surtout, comment l'ouvrir ? Vous devez allumer ou éteindre certaines statues sur les murs, parfois dans un ordre précis. Pour ouvrir cette porte, l'astuce était très vicieuse car vous deviez déjà allumer les trois statues en haut de la porte. Impossible de les atteindre, vous deviez donc allumer d'autres statues ailleurs, pour que celles-ci le soient également. Bonjour le casse-tête !

Tiens, quelqu'un n'a pas fini son repas... Tant pis pour lui, j'ai trop faim ! Il y a aussi des grenades au sol qui me permettront tout à l'heure de faire exploser un mur d'énergie.



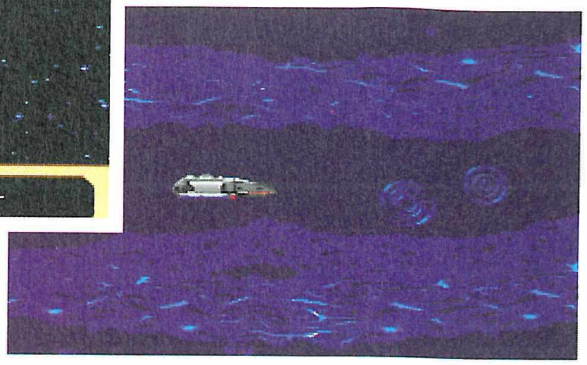
Votre mission consiste à sauver Kai Opaka, qui a été enlevé ! Attention, patauger dans l'eau n'est pas une bonne idée. Restez bien au sec et méfiez-vous des insectes ainsi que des lianes qui se trouvent sur les plates-formes.

David "Périt" ?

Celui-là même qui a donné naissance à Earthworm Jim, David Perry de son vrai nom, est également l'un des artistes investis dans le développement de Deep Space Nine mais, malheureusement, le résultat final n'est pas à la hauteur de nos espérances... De fait, le personnage manque de fluidité et par conséquent ses attitudes ne sont pas aussi souples que l'on aurait pu l'espérer. De plus, les autres personnages sont généralement un peu trop statiques. En revanche, on est heureux de découvrir des détails plaisants, comme des écrans d'ordinateur qui clignotent, des sas ou des portes qui s'ouvrent joliment, ou encore un laser qui fait de la fumée. De même, les scrollings multidirectionnels sont impeccables et certains effets sont carrément bien rendus, comme les reflets dans l'eau, ou encore cette même eau qui envahit l'écran. Comme vous le voyez, il y a du bon et du moins bon, mais ce n'est en tout

PARFRANCIS

Le Major Kira est partie à la poursuite du vaisseau des terroristes. Dans un premier temps, vous devez naviguer en évitant les courants de perturbations qui endommagent votre navette. Ensuite, vous devez rattraper le vaisseau ennemi tout en évitant les météorites. Vous pourrez alors ouvrir le feu avec vos torpilles Photon s'ils ne se rendent pas



MATCH CONTRE

PHANTOM 2040

Il faut reconnaître que Star Trek est un peu moins bien réalisé (notamment au niveau de la maniabilité) que son concurrent, Phantom 2040. Néanmoins, l'atmosphère qui s'en dégage rend l'aventure captivante et c'est ce qui me fera préférer Star Trek

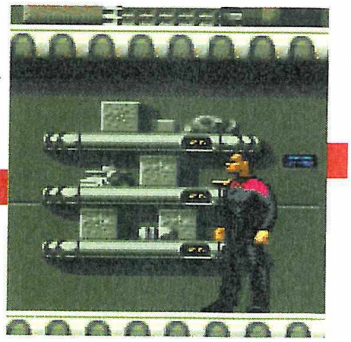
d'une courte tête, bien que le scénario de Phantom 2040 soit des plus intéressants et astucieux.

C'est l'alerte rouge dans la station ! Vous avez 16 minutes pour rétablir la situation.

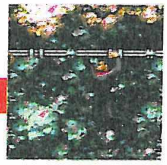
Faites face au décor pour déceler des pièges, actionner des interrupteurs, poser des grenades ou simplement bouder...

Vous pouvez avoir sur vous plusieurs objets. Choisissez-en deux que vous voulez actifs et passez de l'un à l'autre par une simple pression sur le bouton "A". Lorsque vous n'avez pas d'arme, vous pouvez utiliser vos poings.

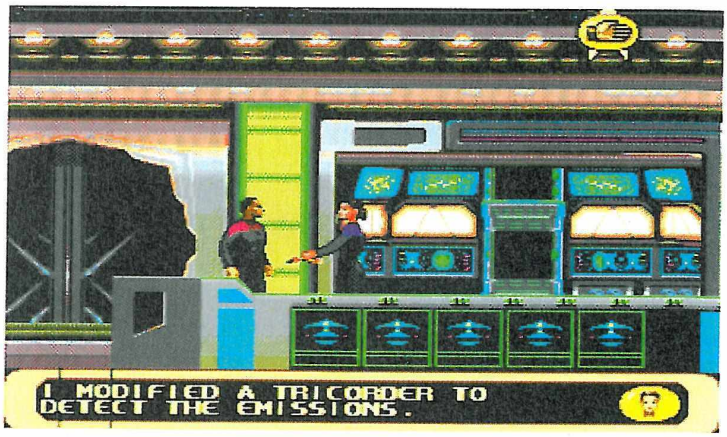
Vous pouvez vous baisser pour éviter un tir ou pour ramasser un objet au sol, sauter, courir et vous accrocher au bord d'une plate-forme en plein saut.



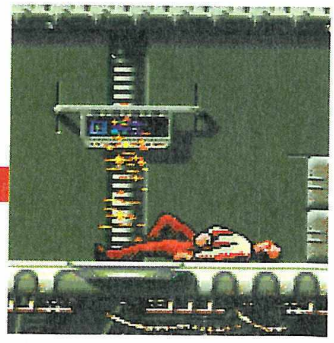
Vous pouvez trouver des objets tels que des armes, des cartes d'accès ou des vivres...



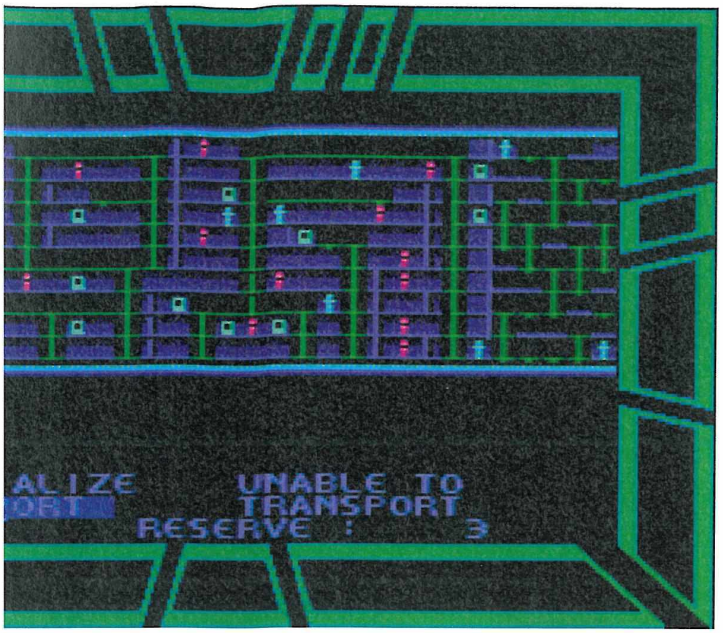
C'est parfois l'unique façon de progresser...



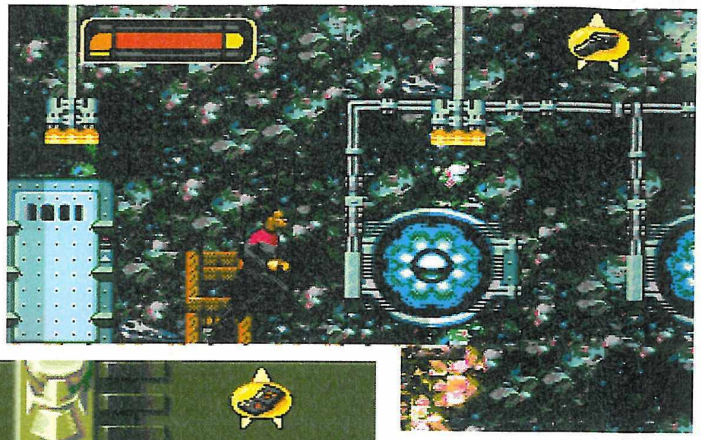
Les capteurs ayant décelé des émissions antiproton dans le pylon 3, le Lieutenant Dax a modifié un Tricorder pour pouvoir les détecter. Elle voulait envoyer O'Brien pour vérifier ce problème mais ce dernier étant occupé, vous décidez d'y aller à sa place. L'aventure commence...



Téléportation en cours... Mais où allez-vous arriver ?



Lorsque les ordinateurs fonctionnent, vous pouvez faire apparaître une plate-forme mobile près de vous. C'est toujours plus pratique et rapide que d'escalader !



En activant votre Tricorder, vous visualisez sur le scanner de gauche la position des grenades de Bilitrium. Lorsque votre Tricorder est brouillé par l'ennemi et que vous ne disposez donc pas de la vue "scanner", un petit point jaune vous indique la position de la grenade lorsque vous activez votre Tricorder à proximité. Pour éviter les brouillages ennemis, vous devez détruire les émetteurs qu'ils ont placés à divers endroits.

De gros ventilateurs soufflent par intermittence. Choisissez le bon moment pour vous élancer. Vous pouvez aussi emprunter les portes mais, pour certaines, vous devrez trouver auparavant des cartes d'accès. Méfiez-vous aussi de ne pas tomber nez à nez avec des ennemis qui, eux aussi, ont des Phasers. Ah, j'oubliais, les grottes sont infestées de chauves-souris...

cas pas du niveau d'Earthworm Jim ! Le plus curieux concerne la maniabilité, qui est plutôt "casse-bonbons" dans certaines situations. Le personnage n'arrive pas à attraper une plate-forme ou à en descendre, par exemple. Le combat à mains nues n'est pas bien réalisé non plus et il faut être arrêté pour pouvoir utiliser une arme... Ça manque un peu de précision. Les graphismes, quant à eux, sont en général bien réalisés, colorés et assez fouillés, tout à fait dans le style Star Trek -enfin, celui d'après The Next Generation. N'oublions pas l'ambiance qui, avec une vingtaine de musiques et une soixantaine d'effets spéciaux, est tout à fait satisfaisante.

Et l'aventure, alors ?

S'il est vrai que l'on est attiré par l'aventure, il est vrai aussi que le jeu reste assez linéaire dans son déroulement. Les objets à ramasser sont relativement peu nombreux, bref, on se lasse plutôt rapidement. Par rapport à l'importance du mythe Star Trek, Deep Space Nine est donc plutôt décevant, mais le mythe est d'importance. Restons cependant honnête et ajoutons qu'il se laisse facilement prendre en main, malgré des textes entièrement en anglais. Assez difficile, du fait notamment de la maniabilité qui nous pousse à des erreurs fatales, le jeu propose quand même des Passwords ainsi que des Continues. Du coup, Deep Space Nine devient un jeu agréable, qui souffre de quelques erreurs techniques, d'un scénario peut-être un peu léger, mais qui se laisse jouer malgré ses imperfections. ■

+

De la plate-forme, de l'action, de l'aventure, de la recherche... "L'atmosphère Star Trek" est présente et nous pousse à poursuivre plus avant.

–

La réalisation générale n'est pas encore à la hauteur du mythe Star Trek. Les textes ne sont pas traduits en français.

La station Deep Space Nine... Votre maison !

EN RÉSUMÉ

Techniquement pas à la hauteur de ce que nous sommes en droit d'espérer, surtout lorsque l'on connaît les effets spéciaux de la série... Deep Space Nine reste cependant un jeu avec lequel les passionnés de la série aimeront jouer. De plus, il pourra également convenir aux novices des jeux d'aventure qui, pour une fois, ne seront pas rebutés par une difficulté trop ardue. Un soft pas transcendant, mais agréable.

Star Trek
Deep space nine

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 15/20

83%

GENRE : *PLATES-FORMES/AVENTURE* • ÉDITEUR : *PLAYMATES* • EXISTE SUR : *SNIN* • TAILLE CARTOUCHE : *8 Mb* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *20 environ* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *OUI*

Votre tir est différent en fonction de l'armure que vous avez prise. Il peut s'améliorer pendant la partie, en ramassant certaines options.

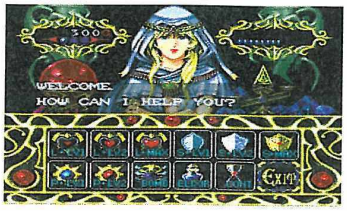
EN RÉSUMÉ

Très maniable, hyper bien accompagné par des musiques hard rock, spectaculaire et d'une difficulté bien "pêchue", Lords of Thunder est un Shoot'Em Up dans lequel on adorera éclater les ennemis à grands coups de rayon laser dans la tronche ou de missiles à tête chercheuse dans la gueule. Certes un peu dépassé par ce qui se fait actuellement dans le domaine, on aimera tout de même jouer avec ce titre qui n'est pourtant pas d'une réalisation sidérante. Loin de là...

Les monstres sont gigantesques, mais ont forcément un point faible qu'il vous faut vite découvrir, avant qu'ils n'ouvrent le feu...

Lords of thunder

MEGA-CD EUROPÉEN



Avant chaque niveau, vous pouvez acheter des objets magiques. Ceux-ci peuvent vous rajouter des points de vie et de puissance par exemple.

L'ensemble

La version Mega-CD de Lords of Thunder est quasiment la réplique exacte de ce qui fut jadis un très grand succès sur PC-Engine ! Lords of Thunder aura-t-il donc pour autant le même impact aujourd'hui ?

P A R F R A N C I S

des six terres du mistral, Auzal, Dezant, Cielom, Helado, Lamarada et Bosque, est tombé entre les mains de créatures démoniaques. Seul descendant du légendaire héros Drak, vous êtes aussi l'unique guerrier capable de rétablir la paix, grâce à vos armures magiques.

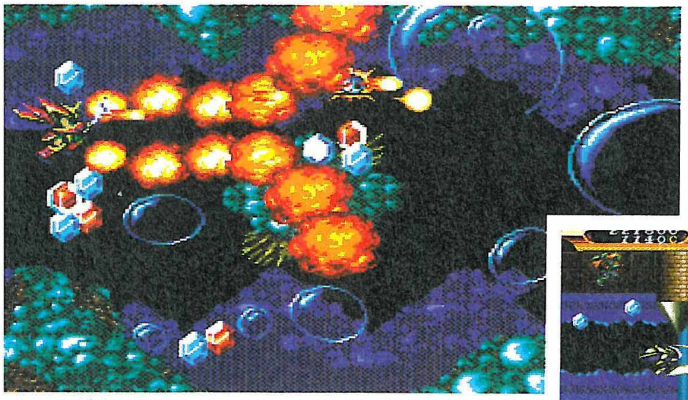
C'est dans les vieux pots...

C'est au début de chaque niveau que vous pourrez choisir une des quatre armures disponibles. Chacune d'elles vous dotera de tirs différents (parfois multidirectionnels) qui s'amélioreront en ramassant des options mais que vous perdrez malheureusement à chaque fois que vous serez touché... Vous aurez de même accès à un magasin où il vous sera possible d'acheter des points de vie, des points de bouclier et même des Continues... Pour cela, il vous faudra pendant le jeu ramasser le maximum de diamants qui apparaîtront lorsque vous détruirez des ennemis. Le personnage peut se déplacer dans toutes les directions sur tout l'écran, et regarde toujours vers la droite. Le scrolling quant à lui est multidirectionnel. À la fin de chaque niveau, vous affronterez un Boss. Lords of Thunder, vu son âge, propose un principe de jeu peu évolué mais dont la réalisation technique est dans l'ensemble très satisfaisante !

...qu'on fait les meilleures soupes

Paradoxalement, malgré son âge, ce jeu fait partie des meilleurs Shoot'Em Up sur Mega-CD et l'on comprend alors facilement pourquoi il avait remporté un immense succès sur PC Engine ! Monté sur des musiques hard rock hyper percutantes, le jeu se retrouve très rythmé, avec en outre des effets sonores variés, ce qui donne une ambiance des plus confortables. L'autre grand point fort concerne la maniabilité. Là, on se retrouve avec un personnage qui se déplace avec grande précision et, même si ses libertés d'action sont limitées (le personnage ne peut pas se retourner pour tirer sur des ennemis qui lui arriveraient dans le dos par exemple...), la jouabilité est exemplaire ! L'animation n'est pas mal du tout non plus car très spectaculaire et sans ralentissements flagrants ou clignotements abusifs. Le plaisir des yeux est satisfait, ça tire et ça explose de partout ! De plus, les monstres sont parfois gigantesques, il arrive de se prendre des météorites d'une taille mortelle et certains éléments du décor bougent parfois, pour rétrécir la route par exemple. Bref, ça jette ! Mais pourquoi diantre ce titre est-il arrivé si tard ? ■

Le déplacement du personnage se fait sans à-coups, ce qui permet d'éviter relativement facilement les attaques, même lorsque l'écran en est criblé !



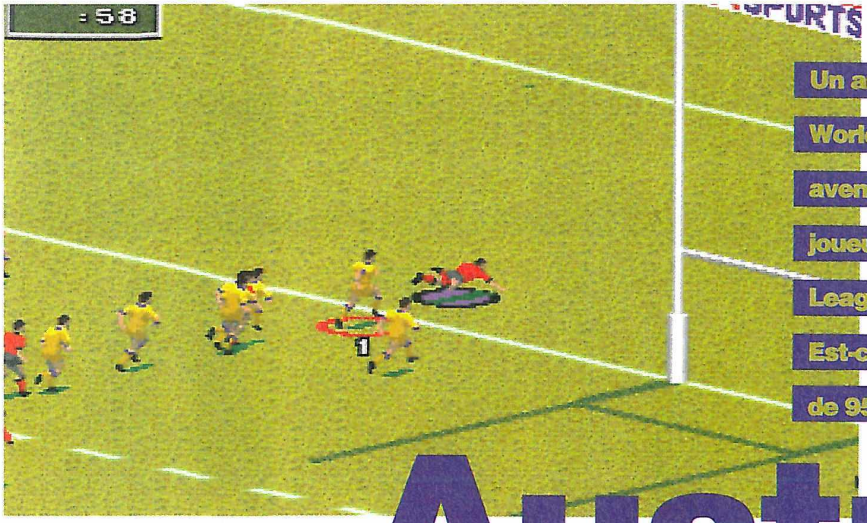
Vous traverserez 6 mondes, les marécages, le désert, la terre des nuages, la terre des glaces, la terre volcanique ainsi que la forêt.

Lorsque vous êtes tout près d'un ennemi, c'est votre épée qui est utilisée. Le scrolling de l'écran peut être horizontal comme vertical.

GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : HUDSON SOFT • EXISTE SUR : PC-ENGINE • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 6 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 14/20

79%



Un an après son essai non transformé avec Rugby World Cup 95, EA se lance à nouveau dans la grande aventure du ballon ovale, à la seule exception que deux joueurs par équipe ont été supprimés. Australian Rugby League est donc une simulation de rugby à XIII. Est-ce que 4 sprites en moins vont faire oublier l'échec de 95 ? Verdict.

Australian rugby league

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Le summum du jeu à XIII, c'est l'essai. Il vous faudra franchir les lignes adverses et aplatir dans l'em-but.

Les touches n'existent pas, et lorsque le ballon sortira des limites du terrain, vous procèderez à une mêlée. À ce moment-là, vous devrez appuyer comme un sauvage sur le bouton C pour faire pousser votre groupe. Prévoyez plusieurs rouleaux de papier !...

Si un joueur part devant, il vous sera difficile de le rattraper. Parfois, vous pourrez courir derrière lui sur toute la longueur du terrain, sans jamais l'approcher. Gonflant, n'est-ce pas ?

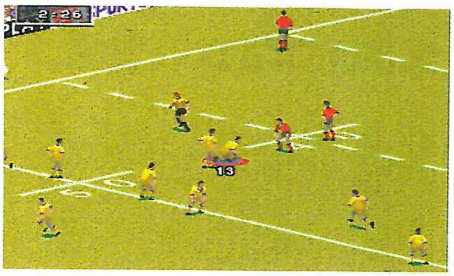
Voilà 101 ans

PAR LAURENT

que le jeu à XIII existe. Il est né du "divorce" d'une vingtaine de clubs anglais avec la "Rugby Football Union", qui avaient pour objectif, entres autres, de compenser les pertes de salaire des joueurs qui sacrifiaient leur travail pour le rugby. Mais pour rendre le jeu plus agréable et offensif, ils firent également, entre autres choix, celui de supprimer deux joueurs par équipe. C'était en 1906.

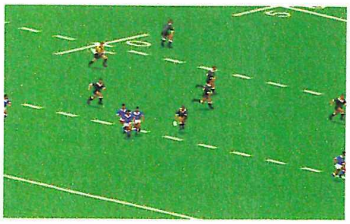
Quelques légers changements

D'autres éléments du rugby traditionnel furent supprimés. Par exemple, la touche n'existe pas. Les joueurs procèdent à une mêlée pour remettre le ballon en jeu lorsqu'il est sorti des limites du terrain. Mais les mêlées ouvertes, telles que nous les connaissons, ont aussi pâti du changement, pour se retrouver remplacées par le "gratte-poule", une mêlée à deux hommes. Quant à l'objectif, il est le même : marquer des essais et les transformer. Pour ce faire, les équipes ont droit à cinq tentatives. Si, après s'être fait plaquée cinq fois, l'équipe attaquante n'a pas conclu, elle doit se débarrasser du ballon au pied ou le rendre à l'adversaire. Ces modifications, nous les retrouvons dans Australian Rubgy League (l'Australie est très "fan" du jeu à XIII), et ce sont d'ailleurs les seules, à peu de choses près. Quelques animations ont été rajoutées, les équipes australiennes et anglaises de clubs réels figurent dans la liste des équipes, et les modes de jeu ont été retouchés. Voilà tout. Alors, il est vrai que l'on peut toujours s'éclater à plaquer l'adversaire, à péter des chandelles à l'autre bout du terrain, et à marquer des essais entre les poteaux... Le "fun" pourrait être là, mais même avec deux joueurs de moins, ce n'est pas ça.



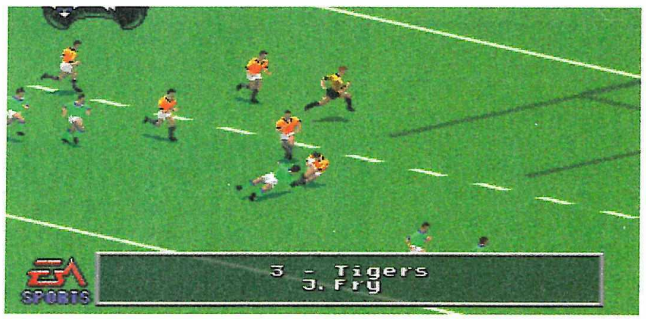
En cas de placage, le jeu est arrêté, et une mêlée entre deux hommes s'installe. Le plus en avant talonne vers son coéquipier placé derrière.

Après vous être fait plaquer cinq fois, vous n'aurez d'autre choix que de marquer directement ou de dégager au pied, ce qui est aussi une phase de jeu possible. Si jamais l'adversaire vous chope à nouveau, vous lui rendrez le ballon.



Le même moteur que Rugby World Cup 95

Non, ce n'est toujours pas l'éclat'. Certes, quelques bugs ont été corrigés (encore heureux !), et la suppression des mêlées ouvertes clarifie un peu le jeu, mais c'est tout. Le moteur du jeu est le même que celui de la version précédente, et cela se sent. Les joueurs courent toujours aussi lentement sur le terrain en 3D iso, et encore, dans certaines directions, ils ralentissent. La maniabilité n'est toujours pas au "top" non plus, et les joueurs n'effectuent pas toujours du premier coup les manip' demandées. Bref, ce n'est pas du gâteau. Dommage, car les graphismes et l'ambiance sonore tirent leur épingle du jeu. La jouabilité et la fluidité sont vraiment les principaux défauts du jeu. Si le jeu à XIII n'est pas très populaire en France et qu'en plus le soft n'est pas terrible, je comprends vraiment pourquoi le jeu ne sera pas distribué sur notre territoire. Les fans de jeu à XIII le trouveront cependant en "import". ■



Avce le "replay", vous pourrez revoir vos plus beaux placages.

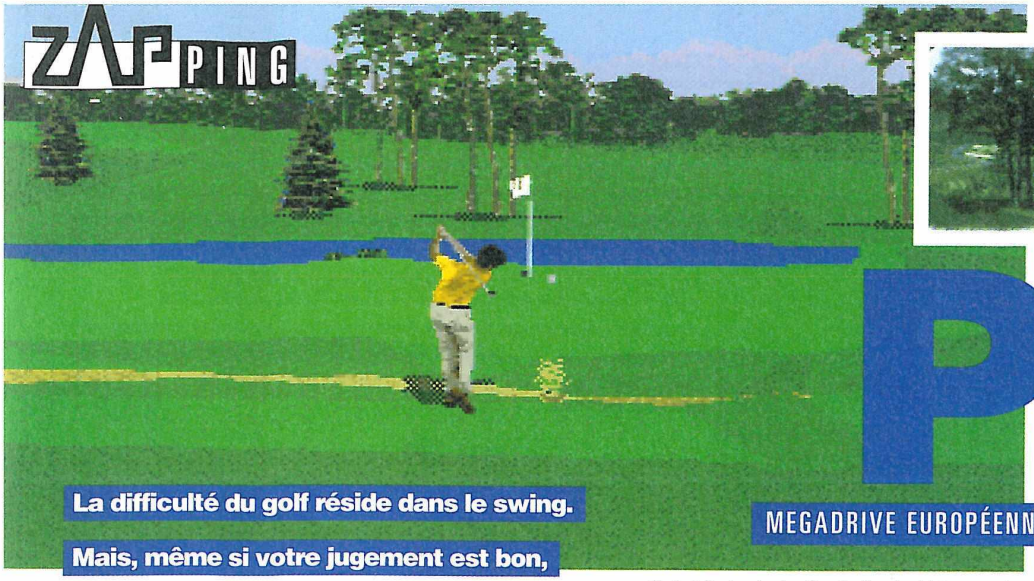
GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *EA SPORTS* • AUTRE STANDARD : *NON* • TAILLE DE LA CARTOUCHE : *16 Mb* • DIFFICULTÉ : *FACILE* • NOMBRE DE MODES : *4* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • PASSWORDS : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 4/20
MANIABILITE : 13/20
INTERET : 14/20

75%

EN RÉSUMÉ

Même si le jeu a bénéficié d'un "lifting", il reste une production moyenne, à la jouabilité incertaine. La maniabilité ne répond pas parfaitement, et l'animation, même avec ses améliorations notables, n'est toujours pas à la hauteur de nos espoirs ou des autres productions d'Electronic Arts. L'intention était bonne, mais dans les jeux, elle n'est pas la seule à compter. Et là, côté fun, c'est loupé. Australian Rugby League ne pourra donc intéresser que les amateurs de ce sport trop méconnu.

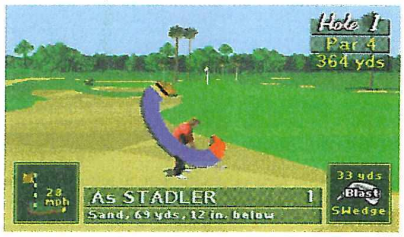


PGA tour 96

MEGADRIVE EUROPÉENNE

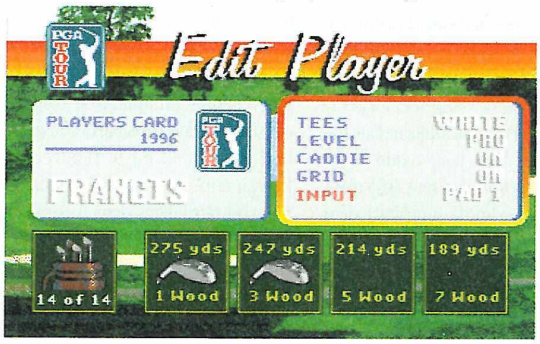
La difficulté du golf réside dans le swing. Mais, même si votre jugement est bon, c'est l'habileté qui sanctionnera votre jeu par la réussite ou l'échec. Un principe difficile à mettre en œuvre...

Sortie de bunker réussie... On voit même des éclaboussures de sable. L'animation du swing a été numérisée et rend très bien.



Pour frapper la balle, vous devez déterminer la force puis l'effet en appuyant au bon moment sur le bouton. Ce n'est pas une mince affaire...

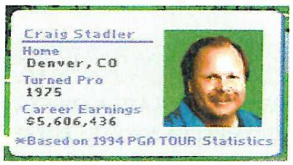
C'est toujours sympa de pouvoir créer son joueur et de le sauvegarder. Par contre, on ne peut pas choisir son apparence, son sexe...



EN RÉSUMÉ

PGA Tour 96 n'est pas un jeu simple. Classique dans son approche, on est déconcerté par l'interface qui gère les frappes de balle, beaucoup trop aléatoire. Techniquement sans grande surprise, ce titre satisfera les amateurs du genre. Mais, si vous possédez déjà une simulation de golf de EA Sports, n'allez pas voir du côté de cette dernière version. Dans le cas contraire, pas de problème, PGA est un excellent titre.

Vous pouvez jouer jusqu'à quatre à tour de rôle. En utilisant le quadrupleur d'Electronic Arts, vous pouvez jouer chacun avec votre manette.



Dix joueurs professionnels sont ainsi fichés. Vous pouvez jouer contre eux ou, mieux, vous prendre pour eux !

S'il est dommage de voir le terrain se construire peu à peu, le résultat est en revanche saisissant de réalisme. L'effet de relief est très bien rendu.

La Megadrive

PAR FRANCIS

possède maintenant plus d'une demi-douzaine de jeux de golf. Pas des jeux rigolos, complètement "délire", non... seulement des simulations à la recherche de la perfection, à l'exception, peut-être, de Zany Golf. Voyons quelle est la définition de la perfection pour PGA Tour 96...

T'entends, c'est un oiseau qui a mal au ventre

Non, blague à part, les effets sonores sont superbes, la frappe de la balle, les réactions du public, la balle qui tombe dans un arbre ou qui touche le drapeau, les petits oiseaux... ce sont des digits de bonne qualité. Mais ce qui ne va vraiment pas, c'est l'interface du swing, c'est-à-dire la façon dont on frappe dans la balle. Il faut d'abord appuyer sur un bouton au bon moment pour choisir la force et là, tout est normal. Mais ensuite, il faut appuyer une seconde fois pour choisir l'effet. Boum, rien ne va plus ! On appuie trop tôt et la balle part à gauche, on appuie trop tard et elle part à droite. Pour appuyer pile-poil au bon moment, c'est plus une question de chance que de timing en raison du déplacement irrégulier de l'indicateur. À force, c'est galère, voire même carrément broutant ! Pour le put, le relief du terrain est représenté par des séries de petits points qu'il est parfois difficile d'apprécier. PGA Tour 96 n'est donc pas parfait.

Enfin des paysages réalistes !

C'est bien la première fois que les décors des parcours sont aussi bien rendus. Ils s'affichent peu à peu - cela peut prendre jusqu'à quatre secondes -, mais le résultat en vaut la peine. Les graphismes sont en cela excellents ! Sur le terrain, le joueur swingue avec classe et son animation est tout aussi spectaculaire que la caméra qui suit la balle après la frappe. En revanche, sur le ralenti, on ne voit plus le personnage, c'est bizarre... Ce qui est agréable en tout cas, c'est de voir que la balle peut frapper le drapeau ou rebondir contre un arbre ; ce n'est pas original certes, mais cette possibilité a la mérite d'exister. En tant que simulation, PGA Tour 96 possède de nombreuses options et de nombreux modes de jeu, ainsi que trois parcours différents. Cette réalisation de EA Sports -qui n'en est pas à son coup d'essai -, est à classer parmi les meilleures simulations du genre et satisfera une fois de plus les amateurs. ■

Le relief du green est exprimé par ces petits points. L'estimation de la pente est parfois difficile à faire !

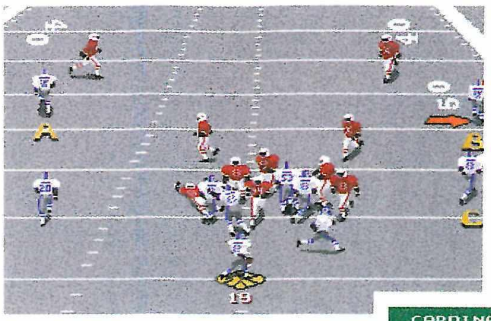
GENRE : *SIMULATION* • **ÉDITEUR : *ELECTRONIC ARTS*** • **AUTRES STANDARDS : *NON*** • **TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb*** • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3*** • **NOMBRE DE PARCOURS : *3*** • **NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4*** • **CONTINUES : *NON*** • **SAUVEGARDE : *OUI***

SON : 11/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 16/20

81%

EN RÉSUMÉ

Trop peu améliorée par rapport à la version 95 et même un pet' moins bien sur deux ou trois points, cette nouvelle simulation présente peu d'intérêt si ce n'est sa maniabilité, qui se révèle très agréable et qui à elle seule arrive à remonter la note globale de John Madden'96. Alors, si vous êtes amateur de foot américain et si vous ne possédez pas une des versions précédentes, jetez donc un coup d'œil sur cette dernière. Dans le cas contraire, passez votre chemin.

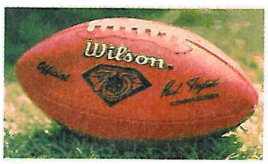


À qui vais-je passer la balle ? Vous pouvez revoir au ralenti la dernière action, suivre un joueur en particulier, avancer ou reculer dans le ralenti... Trois types de terrains sont proposés.

Ici, vous choisissez votre tactique de jeu comme d'habitude. Il est un peu dommage que chacune d'elles ne soient pas expliquées dans la documentation... En revanche, les statistiques des joueurs des trente équipes y sont !

Plonger, accélérer, esquiver, passer la balle, sauter et se protéger sont les actions possibles. Avant la mise en jeu, vous pouvez aussi appeler une tactique en audible.

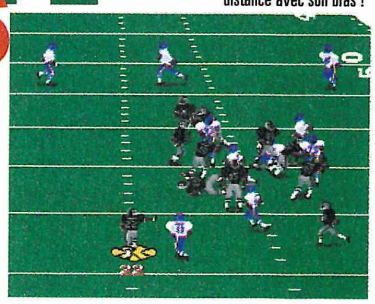
Créez votre joueur et passez les épreuves de sélection pour pouvoir entrer dans une équipe.



Madden NFL 96

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Regardez comment votre joueur tient l'adversaire à distance avec son bras !



Crack... aïe !

PAR FRANCIS

Comme chaque année, les éditeurs et surtout Electronic Arts sortent une nouvelle version de leurs simulations sportives. La version 96 de John Madden présente-t-elle cependant assez d'intérêt pour qu'on s'y attarde ?

Dur, un joueur est resté à terre ! C'est ce qui peut arriver lorsque vous avez activé le mode Blessures.

C'est la fracture ouverte malheureusement et le match est terminé pour vous ! Le football américain est un sport violent et l'on s'en aperçoit bien avec Madden NFL 96. Un bon conseil alors, n'attendez pas d'être plaqué, jetez-vous au sol vous-même et peut-être éviterez-vous ainsi les blessures...

Du mieux et du moins bien

La version 96 est meilleure que la version 95 sur trois points : la maniabilité, qui s'avère encore plus agréable, la vitesse de l'animation, qui est un peu plus grande et les sprites des joueurs, qui sont plus nets et plus beaux. À noter aussi que l'option blessure a été ajoutée, ainsi que quelques tactiques d'attaque et de défense (une dizaine en tout, si j'ai bien compté)... En revanche, Madden NFL 96 est moins bien sur d'autres points : on ne voit plus l'arbitre, l'option "ralenti inversé" ne figure plus, il n'est plus possible, lors des passes, de suivre les receveurs dans trois petites fenêtres en haut de l'écran et la taille des joueurs en fonction de leur éloignement ne semble pas être correcte, tout comme leurs proportions par rapport au terrain, ce qui donne l'impression de jouer sur une pelouse bien petite. Mais ce qui est par-dessus tout décevant, c'est de constater que les améliorations ne sont que trop légères et n'apportent aucun changement radical quant à la manière ou au plaisir de jouer à cette simulation.

Et une nouvelle version, une !

Depuis le temps que John Madden sévit sur les consoles de jeux et plus précisément sur Megadrive, il est évident que EA est parvenu enfin à une simulation proche de ce que l'on peut avoir de mieux. Pourquoi alors ne pas l'avoir sorti plus tôt et éviter ainsi à tous de dépenser chaque année la bagatelle de 400 F pour obtenir une version qui n'est qu'une simple amélioration partielle de la version précédente. Une recette qui marche peut-être mais qui commence sérieusement à nous les casser. ■

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *EA SPORTS* • PRÉVU SUR : *SATURN/SNIN/PS/PC* • TAILLE CARTOUCHE : *16 Mb* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE D'ÉQUIPES : *30* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 4* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

SON : 14/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 16/20

83%

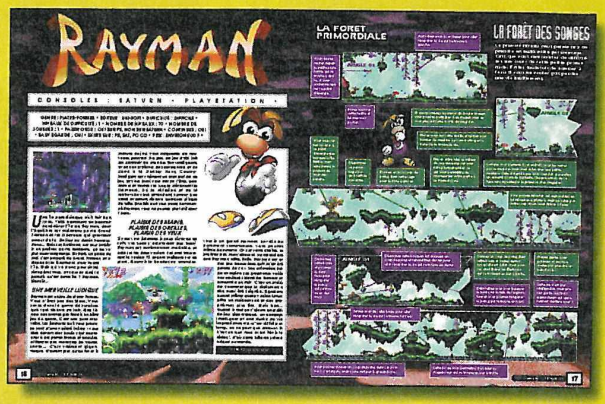
À DÉCOUVRIR

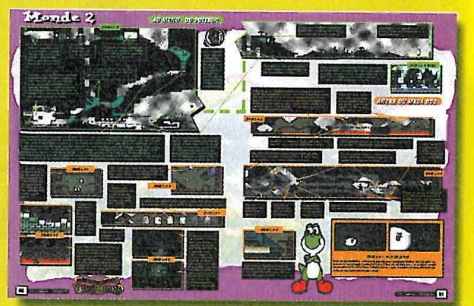
Jouez comme un pro

• Ah mais ça devrait être interdit : SOS Consoles publie les solutions et les plans les plus complets du monde, et même pour les jeux ultra-récents ! Tous ces jeux décortiqués, c'est insoutenable...

• Et en plus, ils s'expriment, enfermons-les : dans "Zap Consoles", ils testent les dernières nouveautés, ils donnent leur avis sur les bons et les mauvais jeux. Et sur toutes les consoles, pour mieux contaminer tous les joueurs ! Ça me tue, ça me tue...

• Faites-les taire, c'en est trop : ce sont des centaines d'astuces, de cheat-modes, de passwords et de codes Action Replay que SOS Consoles publie impunément dans chaque numéro ! Pire, ces astuces sont sur des fiches que l'on découpe pour les retrouver immédiatement. C'est écœurant, je suis écœuré !





SOS CONSOLES la rage

SoS CONSOLES
N°1 FÉVRIER-MARS 1996
NOUVEAU N° 1
le 1er mensuel
100% ASTUCES
SOLUTIONS et PLANS COMPLETS
• EARTHWORM JIM 2
MEGADRIVE • SUPER NINTENDO
• YOSHI'S ISLAND
SUPER NINTENDO
• WIPE OUT
PLAYSTATION
• SEGA RALLY
SATURN
• COMIX ZONE
MEGADRIVE
• DONKEY KONG LAND
GAME BOY
SPÉCIAL FICHES
DES DIZAINES D'ASTUCES À DÉCOUPER ET À CONSERVER
27 pages de plan
En vente dès le 26 Janvier
UN NUMÉRO À NE PAS MANQUER
7 PLANS COMPLETS
RAYMAN
COMIX ZONE
DONKEY KONG LAND
WIPE OUT
YOSHI'S ISLAND
SEGA RALLY
EARTHWORM JIM 2
SATURN • PLAYSTATION • MEGADRIVE • SUPER NINTENDO • GAME BOY •
de vaincre

manga

Ce qui devait être l'année des grandes nouveautés va en fait être celle de tous les retours, et pas des moindres. C'est même avec émotion (deux secondes, je sors le Kleenex), que nous avons appris la sortie de vieux brontosaures. Mais quelle joie ! Car ce qui nous réjouit tant, c'est la sortie de Goldorak, accompagné pour son come-back d'autres valeurs sûres. Mais rassurez-vous, des nouveautés, il y en a, et un sacré paquet en plus. Alors on abrège, on ouvre ses esgourdes, et on attaque. Hop !

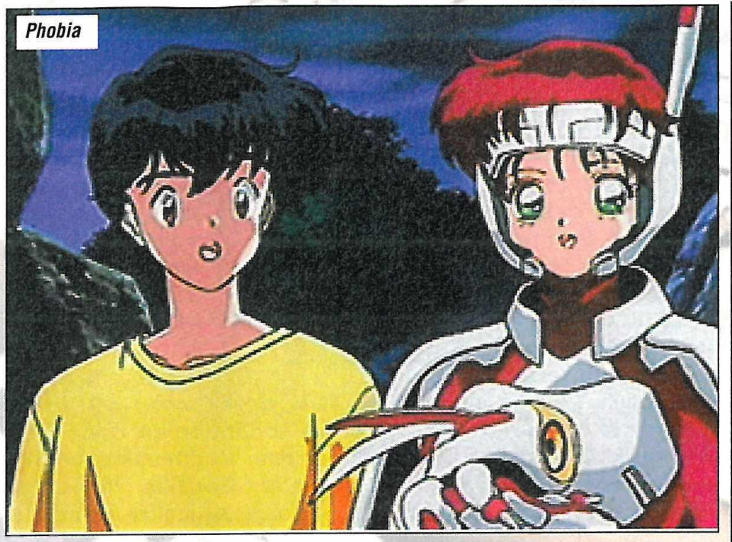
Par Manu, dit "I'm a Scan-man" et Laurent dit "Oui effendi"

CHEZ SAMOURAI...

Pour débuter à pleins crocs, voilà **Vampire Miyu 2**, qui conte les aventures d'une jeune fille, Miyu. Cette demoiselle est la gardienne de la porte qui mène à un monde meilleur. Pourquoi la garder ? Mais tout simplement pour éviter que les âmes perdues et néfastes ne s'y glissent. Si le dessin est splendide, on peut néanmoins s'interroger : un occidental pourra-t-il tout comprendre ? Pas évident, mais rien ne vous empêche de vous

En février, des mangas t

gas !


Phobia

DERNIERE MINUTE !

Suite à des plaintes reçues au Ministère de l'Intérieur, la Brigade des Mineurs a retiré de la vente dans plusieurs magasins parisiens (Tonkam, Virgin Megastore, Gibert Jeune et Imagika) les mangas à caractère érotique, dont "Angel", de U-Jin. Les plaintes avaient été déposées par des parents de jeunes lecteurs. A priori, le ministère devrait légiférer sur ces ouvrages, et il n'est pas impossible de voir une censure s'établir. Mais dans quelle mesure ? Nous l'ignorons pour l'instant, mais promis, le mois prochain, on en reparlera largement.

y risquer. Vous pouvez également vous pencher sur **Metal Hunter**, dont nous vous avions parlé le mois dernier, mais dont la sortie a été retardée. Enfin, au mois d'avril, vous pourrez vous soulager l'œil sur le "art book" de **Candy Mon Mon**. Si l'on ne tombe pas dans l'exubérance sexuelle, nous pourrons toutefois y trouver des images coquines. C'est mignon, quoi.

Patlabor

CHEZ MANGA VIDEO...

Rien, voilà ce qui sortira en février. Et en mars aussi, d'ailleurs... Par contre, début avril, du nouveau il y aura. Prenons par exemple **Guyver**, dont les volumes 3 et 4 vont débouler, et dont nous vous reparlerons plus en longueur dans un prochain numéro. Ensuite, c'est **Ninja Scroll** qui nous fera l'honneur de sa visite, et qui est l'adaptation officieuse du jeu SNK Samouraï Shodown. Succédant aux ninjas, voilà **Macross +**, volumes 1 et 2. Cette série se compose de 4 OAV, et vaut vraiment le détour. L'animation des robots est fabuleuse, ça bouge dans tous les sens, et l'image de synthèse y règne en maître. Mais c'est promis, nous en dirons beaucoup plus long dans quelques semaines. Pour clôturer en beauté cette partie Manga Vidéo, nous avons l'infime honneur de vous présenter **Les Ailes d'Oneamisse**, qui est une version animée de "L'Étoffe des Héros", à

Rudy

:u dégusteras

man

The Hard

la seule différence que les protagonistes ne sont pas les Russes et les Ricains, mais la nation X et la nation Y. Quoiqu'il en soit, c'est un des plus beaux et palpitants dessins animés qu'il nous ait été permis de voir.

CHEZ LAURETTE...

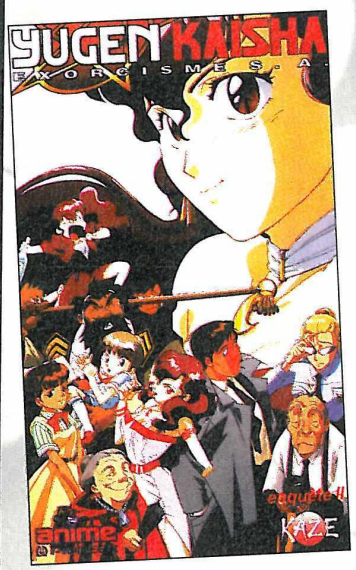
C'était bien, c'est tout. On y retournera, car on trouve des potes et des **bières**.

CHEZ MASTER FILM...

Un film, un seul, et pas n'importe lequel. Il s'agit de **Fantome 2040**. C'est une adaptation futuriste du personnage de BD créé par Lee Falk en 1936, et dont 60 millions de personnes se rassassient les yeux à travers 40 pays. Mais voilà, nous ne sommes plus à la veille de la deuxième guerre mondiale, mais en 2040. La pollution menace, et la Terre est au bord du désastre écologique, sa société est coupée en deux : les riches et les pauvres. Mais cela va se gâter, car la Société Maximum, sise à Métropia, envisage de construire dans cette ville une zone protégée, dont les pauvres seraient exclus, ce qui serait leur fin. Ric Batteur Junior ignore pour l'instant qu'il est le fantôme, mais c'est le seul à pouvoir y faire quelque chose. Voilà 1h40 sympa à passer.

CHEZ GLÉNAT...

Du côté de Glénat, on attaque dans la bonne humeur, avec **Noritaka**. Ce jeune homme est un collégien qui, un beau jour, décide de se mettre à la boxe thaï. Tout irait pour le mieux s'il n'était épais comme une ablette éthiopienne. Ses débuts vont donc être bien difficiles. Entièrement en noir et blanc, cette BD promet beaucoup de bonne humeur. Tout comme Riot, qui place Billy the Kid, le voleur pré, dans un univers cyberpunk. C'est en tentant de dérober le **Riot** qu'il va rencontrer Axelle, la gardienne du livre qui renferme les secrets de la Dynastie Occidentale. Du sang, des gags, et pas de couleurs, puisque les 192 pages de Riot sont en noir et blanc. Enfin, c'est **Cobra** qui clôturera ce chapitre Glénat, avec la sortie française de son premier volume. Les jeunes frenchies vont enfin pouvoir découvrir ce super héros et son "psychogun".



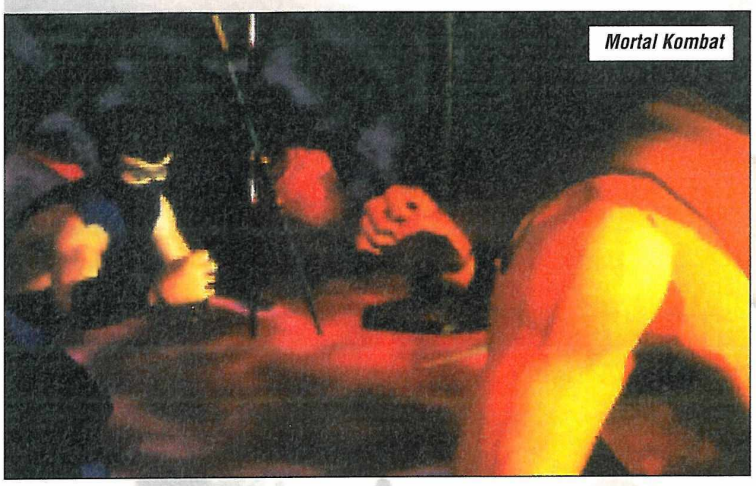
CHEZ TONKAM...

Pour nourrir votre magnétoscope, Tonkam vous propose **Ushio et Tora**, volumes 5 et 6. Pour ceux qui ne connaissent pas cet OAV, ces animés content les aventures du Clan Gamin, une bande de fêlés qui pillaient et tuaient à volonté et qui, après être restés enfermés pendant des siècles dans des boîtes, vont vouloir assouvir leur vengeance... De la vidéo au papier, voilà Takeru, un mercenaire qui ressemble un peu dans l'esprit à Cobra. Les dessins flashent un maximum et c'est normal. Ils ont été faits grâce à l'ordinateur et ça se voit. Cela donne d'ailleurs à Takeru un genre spécial. Néanmoins, c'est très sympa à lire. Tout comme **Red Hawk**, qui devrait sortir dans le courant du mois, et qui nous vient directement de Corée. Selon les dires de l'éditeur, Red Hawk ressemblerait à Dragon Ball. À voir... Puisque nous en sommes aux blockbusters, annonçons la sortie du tome 10 de **Video Girl Aï**, tout aussi mignon. Enfin, c'est **Godzilla** qui va faire son apparition en vidéo chez Tonkam. L'éditeur va rééditer tous les Godzilla, vieux films japonais du maître Honda. Si vous aimez les dinosaures, vous allez être servi, puisque ces films vous mettront en présence d'un vieux dinosaure ressurgi du passé. Quant aux jaquettes, elles devraient être dessinées par de grands maîtres français.

gas !

CHEZ CINÉ HORIZON...

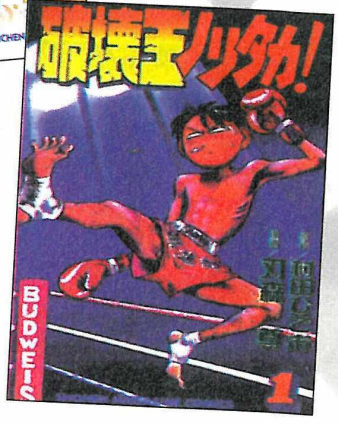
Maître d'entre les maîtres, Yoshikata Amano fut le designer de **Final Fantasy**, le jeu vidéo. Le succès fut tel qu'une série en fut tirée. C'est ce qui nous amène chez ce "nouvel" éditeur. En effet, vous allez pouvoir vous plonger dans un monde d'Héroïc Fantasy et de magie. Voilà en quelques mots l'histoire. Linary et son grand-père Kasheem sont les gardes du cristal magique qui contrôle l'univers et assure l'équilibre de la Terre. Mais leur vigilance a dû se relâcher un tantinet, puisque les forces du mal sont parvenues à s'emparer de l'objet précieux. Les deux gardes vont donc se lancer à la recherche du Cristal, et rencontrer en chemin Pritz, un jeune aventurier pas facile à vivre.


Mortal Kombat

CHEZ AB PRODUCTIONS...

Bon, on y va, parce qu'il y en a un paquet. Attaquons par **Olive et Tom**, volume 1, qui retrace la genèse de l'histoire, et la rencontre entre les deux apprentis footballeurs. Restons dans le foot avec la série But pour Rudy, qui narrera l'ascension d'un jeune fou de ballon rond dans l'équipe des Kings. Toujours foot, mais avec **l'École des Champions**. Les deux épisodes vous présenteront Benjamin, et sa formation à l'école de foot de Gênes. Et on est mieux là-bas. Car où il n'y a pas de Gênes, y'a pas plaisir. Les Classiques est justement le nom d'un label d'AB, qui permettra de redécouvrir de grandes séries. Par exemple, le volume 1 de **Patlabor** est sorti. Vous connaissez peut-être William et Alan, les deux pilote de **Patlbor**. Alors, si ce n'est pas le cas, empressez-vous de mater ces K7. Si vous avez aimé Bioman, voilà **Liveman**, dont les deux épisodes vous plongeront dans la bataille contre le Dr Biasse. C'est ensuite au **Dr Slump** (vol. 1) de passer sur vidéo avec ses deux premiers épisodes. C'est ici que nous assisterons à la naissance d'Arale, qui n'est en fait qu'un robot. Enfin, et j'en ai des frissons (c'est de mon âge, que voulez-vous), c'est **Goldorak** qui se voit réédité. Goldorak est le nom du robot que pilote Actarus. Ce dernier est entré en guerre contre l'envahisseur qui veut s'approprier à coups de Golgoths la planète Véga. Nous apprendrons ainsi qu'Actarus est le prince d'Euphore, planète détruite par Véga. Ça sent la castagne... Mais ce n'est pas tout. AB vous proposera également le premier volume (avec deux épisodes) des séries suivantes : **Dans les Alpes avec Anette**, **Creamy**, **Princesse Sarah**, **Papa Longues Jambes**, **Flo et les Robinsons Suisses et les Quatre Filles du Docteur March**. Au passage, notez quand même la sortie en CD Audio du générique original de **DBZ**, intitulé We Gotta Power. En coup de vent, apprenez aussi pour votre gouverne la sortie de **Fatal Fury 2 et 3**, ainsi que celle du LD de **Browly**.

Bubblegum crisis



CHEZ KAZE...

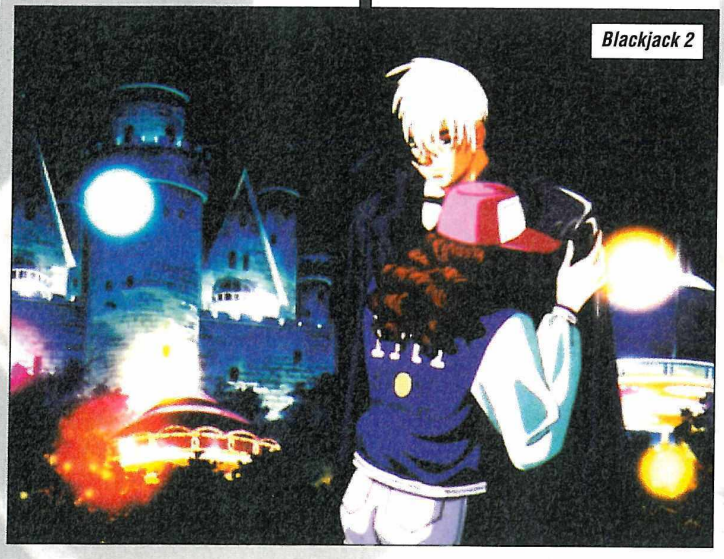
Kaze a déjà fait paraître un bon paquet de titres : **Armitage III**, **Kishin Heidan** (quatre épisodes), et **Yugen Kaisha**. Par contre, d'autres très bons trucs vont débouler en force. Par exemple, **Tenchi Muyo 2** contient deux épisodes, qui vous expliqueront la vie mouvementée de Tenchi et ses trois compagnons extra terrestres, poursuivis par la police galactique. Vient ensuite **Ranma**, qu'il est inutile de vous présenter. Sachez seulement que le volume 3 est tout frais, et qu'il contient deux épisodes inédits formant une histoire complète. C'est ensuite à **Bubblegum Crisis 2** d'occuper le devant de la scène. Cette K7 (aux textes japonais mais sous-titrée en français) vous immergera dans un univers cyberpunk, et oppo-

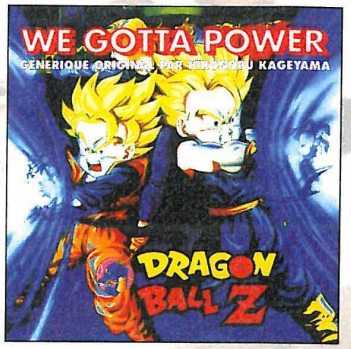
manga

sera les très sexy Knight Sabers aux hommes du Genom. Beaucoup plus chaud, voilà **Ange des Ténèbres 2**. Si vous n'avez pas froid aux yeux, vous pourrez assister aux exploits d'un professeur de biolo possédé par une plante nourrie exclusivement à l'énergie sexuelle. Va alors débuter toute une série de viols... Moins rose, voilà **Yugen Kaisha 2**, qui vous fera participer aux aventures d'une équipe d'exorcistes. Rien de surnaturel dans **RAN La Légende Verte**. Ran va en effet rencontrer d'étranges navigateurs du désert... Au passage, notez aussi la sortie de **Kimagure Orange Road**, plus connu en France sous le nom de Max et Cie. Enfin, c'est **The Hard**, un chasseur de primes, qui clôturera ce chapitre. Cela s'annonce hyper violent.

CHEZ CASTERMAN...

L'éditeur européen sort **Mission Temporelle**, une BD très SF qui vous expliquera comment 3 humains peuvent se retrouver bloqués dans une autre dimension de temps. Également chez Casterman, **Elie** raconte l'histoire d'un jeune garçon à la recherche de son père. Mais de


Blackjack 2



père, Le **Chien Blanco** n'en a pas. Mais la génétique et un savant russe en font office... Ce qui ne sera pas du goût des militaires qui vont vouloir le récupérer. Enfin, **Docteur Koh** s'annonce brillant et ambigu, puisque ce médecin va s'amuser avec les greffes humaines, et remplacer un ministre par son

CHEZ DRAGON VIDEO...

secrétaire... Étrange, tout ça. Février verra la parution de **Iczelion,** volume 2. Vous pourrez faire connaissance avec Nagissa, qui après avoir fusionné avec son armure va rejoindre l'armée des Iczelion et affronter Cross et Chaos. Dragon Video sort également le volume 2 de **Mighty Space Miners**. Vous pourrez ainsi suivre l'aventure d'Ushikawa à bord de sa base spatiale, qui se rapproche dangereusement de l'atmosphère terrestre. **Blue Seed** est beaucoup plus connu, et est l'adaptation de la BD de Yuzo Takada. Vous avez de la chance : la vidéo sera sortie avant la série TV, composée de 26 épisodes (deux par cassette). Enfin, clôturons cet éditeur par **Phobia** volume 1, extrait du manga de U-Jin. Un peu coquine, cette histoire mélange habilement la science-fiction à l'érotisme, et narre les aventures de deux jeunes lycéens qui vont affronter des aliens.

Goldorak

CHEZ DARK HORSE FRANCE, AK VIDEO ET HAXAN FILM...

Haxan, à qui nous souhaitons la bienvenue, vous plongera dans la vie de Nezha, grâce au film **Le Prince Nezha**. Ce garçon est né d'une boule en forme de Lotus, à qui un génie a offert deux armes magiques. Elles lui seront bien utiles pour partir en croisade contre les dragons qui réclament des sacrifices humains. En tout cas, c'est vraiment sympa. Tout comme **Black Jack 2**, où nous allons à nouveau voir notre docteur préféré partir à la rescousse des jeunes filles en péril. Pour les adeptes de **Mortal Kombat**, Metropolitan Film & Video sort Mortal Kombat Le dessin animé, qui mixe allègrement animation et images de synthèse, et contient également un long reportage sur le film. Sympa pour les fans. Enfin, et c'est une excellente nouvelle, voilà **The Mask 2**, chez Dark Horse France. C'est toujours aussi drôle, bien dessiné, et il serait dommage de le louper. Autre bonne nouvelle : Dark Horse France sortira en avril **Droopy**, premier album d'une série dédiée à **Tex Avery**. Au travers de trois histoires, nous retrouverons avec joie le célèbre chien, dans un éternel face-à-face avec le loup. Attention ! Les histoires seront celles d'origine, retranscrites en 14 planches. Une petite merveille en perspective ! Enfin, avril verra la sortie chez le même éditeur du tome 3 d'**Outlanders**, où la guerre entre les humains et les exilés se poursuit.

Remerciement à

TOMKAM

漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 • 漫画 •

TOUS LES COUPS SECRETS DE

VIRTUA FIGHTER REMIX (SATURN)

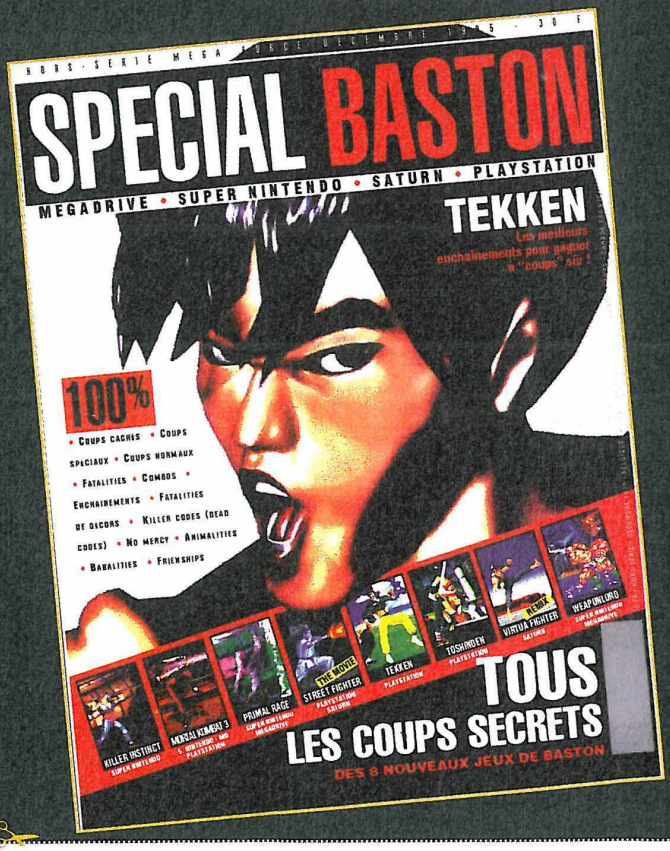
MK III (S.N. - PLAYSTATION)

STREET FIGHTER THE MOVIE (SATURN - PLAYSTATION)

TOSHINDEN (PLAYSTATION) **TEKKEN** (PLAYSTATION)

KILLER INSTINCT (S.N.)

WEAPON LORD (S.N. - MD)



BON DE COMMANDE à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA PRESS - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

OUI, je veux recevoir le Hors-Série "SPECIAL BASTON" au prix de 30 FF. (port compris).

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....
Ville .....
Age .....Console .....

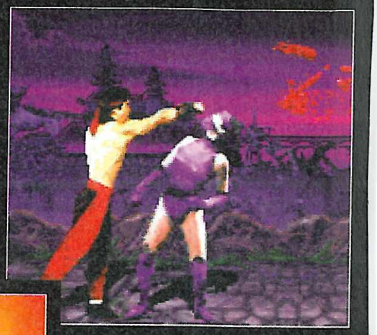
Je joins un chèque de 30 FF pour la France métropolitaine (et de 40 FF. pour le reste du monde) à l'ordre de MEGA PRESS.

ÉDITO

Fifa Soccer 96, Formula One, NFL Quaterback Club 96... Ce mois de février est un mois très sportif, et qui nous fournit enfin l'occasion de jouer à Fifa sur Saturn. La sortie de Fifa nous aura aussi donné l'occasion de comparer International Victory Goal à son premier concurrent. Lequel est le meilleur ? Réponse dans les pages suivantes. Et dans les jeux de tir, en grande forme ces temps-ci, Darius Gaiden et Gunbird valent-ils le coup ? La réponse suit... MK 2 cartonne-t-il toujours autant ? Suspense... Et n'oubliez pas que True Pinball, un flipper qui arrache, et Zoop, le jeu qui rend dingue, vous attendent aussi. Mais l'événement, il s'appelle D. Il est magnifique et terrorisant, mais vaut-il le coup ? P'têt ben que oui, p'têt ben que non... Rendez-vous dans quelques feuillets pour la réponse. Let's go !

Mortal kombat 2

SATURN EUROPÉENNE



Le sang est très présent, même sur les petits coups de poing.

Quel intérêt

PAR FRANCIS

Dans le genre retour en arrière, c'est fastoche et ça peut rapporter gros, Acclaim vous présente une super nouveauté de la mort qui tue, MK2, un jeu que personne ne connaît... C'est un poisson d'avril ?

de sortir MK2 alors que MK3 est prévu dans quelques mois ? Quel intérêt de sortir un jeu qui ne compte aucune amélioration (au contraire !) ni option sympathique ? Quel intérêt enfin d'acheter un jeu de l'ancienne génération qui n'utilise pas les performances de la Saturn alors que Virtua Fighter 2 est tout l'inverse ? L'intérêt n'est bien évidemment pas pour nous mais pour l'éditeur qui, pour un moindre coût réussira tout de même à en vendre !

Même sur certains coups spéciaux, l'animation souffre de ralentissements. Le jeu n'a aucunement été amélioré.

Une réalisation même pas correcte

Certes, les digits vocales (les cris des personnages) sont percutantes ce qui donne une bonne ambiance, certes les personnages sont très beaux mais voilà bien les deux seuls points positifs du jeu. En effet, l'animation est sans cesse ralentie par l'exécution des coups spéciaux ou encore les transformations de Shang Tsung. De plus, la maniabilité en souffre et l'enchaînement des coups manque de rapidité et de fluidité. Il suffit de mettre Virtua Fighter 2 en face et MK2 peut aller se recoucher. Quant à l'intérêt du jeu, n'en parlons même pas, c'est vide ! Un jeu très décevant donc, qui reste cependant jouable évidemment. ■

EN RÉSUMÉ

Je me demande bien qui va avoir envie d'acheter ce jeu ? Et si par hasard certains seraient intéressés, sachez qu'il n'est pas bien d'encourager ce genre de repompe facile, et que de toutes façons, il y a déjà largement mieux sur Saturn.

GENRE : *BASTON* • ÉDITEUR : *ACCLAIM* • EXISTE SUR : *MD/SNIN/GG/32X/GB* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *5* • NOMBRE DE COMBATTANTS : *12* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 14/20

76%

Lorsque Shang Tsung se métamorphose en d'autres combattants, l'animation est complètement arrêtée à cause des accès disque. Ça fait pitié à voir !

La galerie d'art, un art-book sur CD, possède 457 images comme celles-ci.

Pour jouer, cinq personnages vous sont proposés. À mon goût, Ash est le plus efficace.

Gunbird

SATURN JAPONAISE

Bon, j'ai beau prendre des cours de japonais, ce n'est pas pour autant que j'ai compris tout ce qui se passait dans Gunbird. Par contre, ce que j'ai pigé, c'est que Gunbird est un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus sympa. Ça fleure bon l'arcade.

PAR LAURENT

Bon, que je

vous explique la situation. J'ai eu 5 cours de japonais, et je dois avouer que pour l'instant, je ne pige pas tout. Aussi, pour vous expliquer l'histoire, ça va être coton. Sachez simplement que d'un côté, on a l'équipe des bons, et de l'autre les mauvais. C'est vach'tement original !

Un jeu multi-fonctions

Les bons forment une escouade destinée à protéger la Terre des envahisseurs et autres tyrans despotiques qui rêvent de gloire et de domination. Pour protéger notre planète bleue, on trouve Marion, une jeune sorcière, Yuan-Nang, une femme redoutable, Valnus, un ex-officier, Ash, le beau jeune du groupe, et enfin Tetsu, un vieil aventurier nippon. Et cette fine et joyeuse équipe va devoir se réveiller, car un danger les menace, un danger qu'ils connaissent bien, puisque les adversaires qui viennent de refaire surface sont des habitués. Ce sont Ruge, une femme du genre Cruella, Cload, un biker pas commode, et enfin Ace, un jeune loubard. Vous allez donc devoir embarquer sur votre navette, et leur faire comprendre que c'en est fini de leur chance. Le jeu débute, et vous allez devoir choisir un des cinq personnages pour jouer.

Voilà les affreux, que vous rencontrerez à chaque fin de niveau.

Un jeu très efficace

Chaque perso possède ses propres armes, ses propres qualités, et en fonction de votre choix, vous ne suivrez pas toujours le même trajet. Ce qui allonge quelque peu la durée de vie... Quoiqu'il en soit, Gunbird est un très bon jeu de tir. Les niveaux sont vastes, nombreux, les ennemis innombrables et dangereux. Par contre, si j'avais un regret à exprimer, c'est le manque d'originalité des adversaires, ainsi que les lacunes en effets spéciaux. Le jeu n'en comporte quasiment pas... Enfin, autre petit truc sympa : la galerie artistique. Le jeu contient en effet une sorte d'Art Book contenant +57 images tirées du manga de Gunbird. Bref, ajouté à l'intérêt du jeu, voilà un soft bien agréable qui vaut le coup d'œil. ■

EN RÉSUMÉ

Gunbird est un jeu de tir efficace. On y trouve tous les ingrédients qui font la bonne recette : la difficulté, les nombreux ennemis, ou encore des boss monstrueux. En outre, la possibilité de jouer avec cinq persos différents lui confère de la variété. Que ce soit seul ou à deux, Gunbird amusera comme il se doit les fans de jeux de tir.

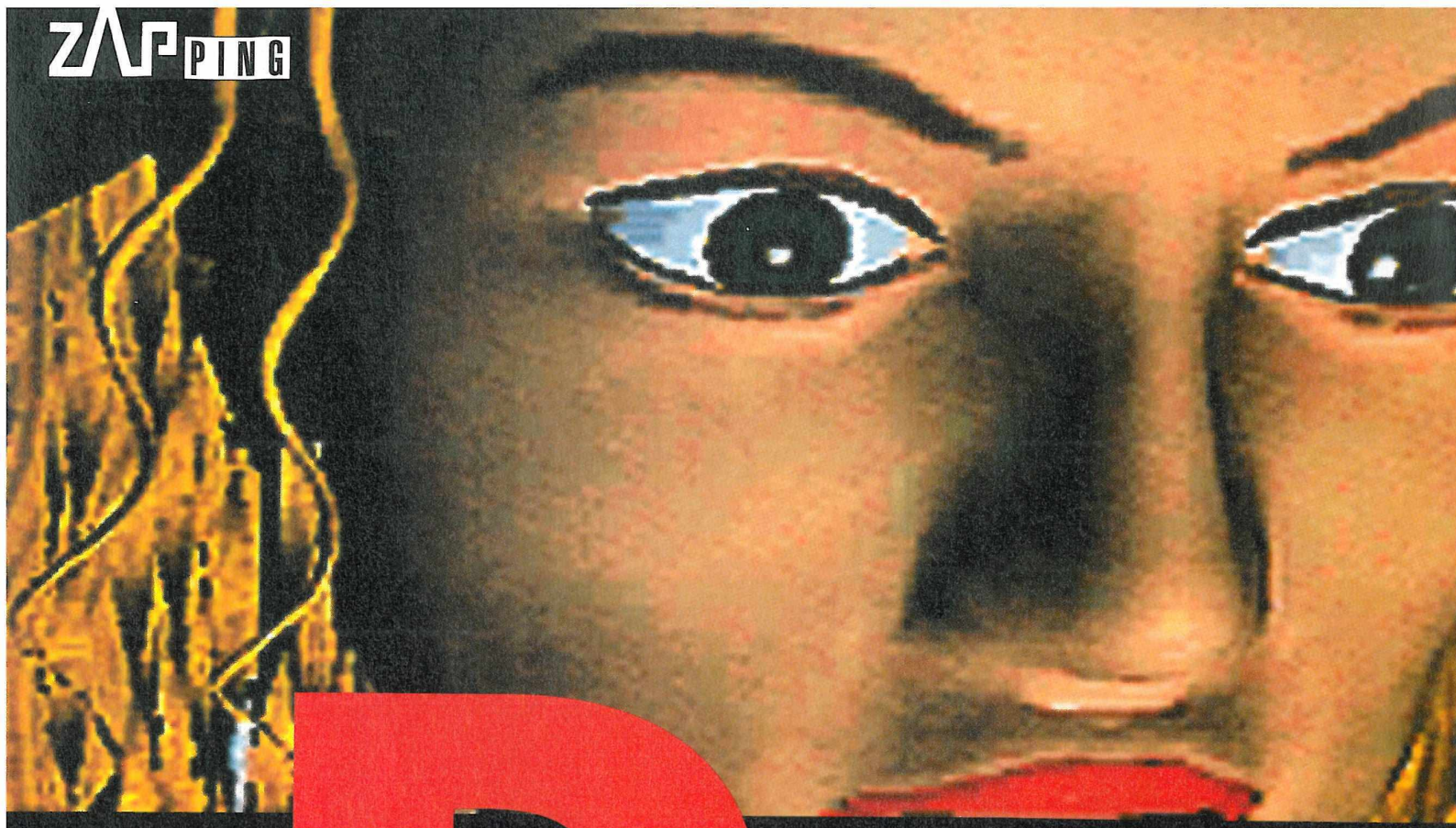
Certains passages seront quasiment infranchissables, tant le feu adverse sera nourri.

Certains boss sont vraiment très sympas, comme celui-ci, qui hante une ville moyenâgeuse.

GENRE : *JEU DE TIR* • ÉDITEUR : *ATLUS* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *7* • NOMBRE DE NIVEAUX : *NC* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 OU 2* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*

SON : 16/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 16/20

80%



the D

SATURN EUROPÉENNE

Quand, il y a maintenant quelques années, nous jouions avec deux carrés qui se battaient en duel, nous atteignions l'extase devant de telles prouesses technologiques, et jamais nous n'aurions pensé jouer un jour sur une console à des jeux entièrement en 3D. Maintenant, c'est possible. Mais le plaisir est-il aussi grand ? Ben...

Lorsque vous serez attaqué par le chevalier, vous n'aurez que très peu de temps pour exécuter les manœuvres pour vous sauver. Le but du jeu est de le vaincre et de lui piquer son épée.

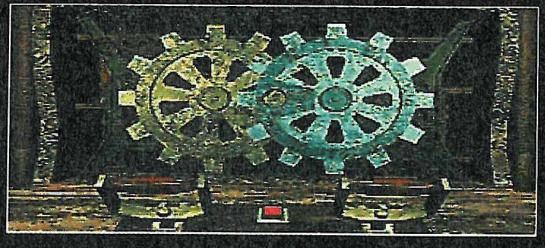
Los Angeles,

PAR LAURENT

1997. Des coups de feu retentissent de toutes parts dans l'hôpital du centre ville. Un véritable massacre vient d'être commis, perpétré par un dénommé Richter Harris, le directeur de l'établissement. Barricadé dans l'hôpital, il a pris de nombreux patients en otages.

Les yeux de Laura Harris

Laura est étudiante à San Francisco. Elle est la fille du Docteur Harris. Lorsqu'elle a appris la nouvelle à la radio, elle n'a pas



Cet engrenage répond à une logique très simple. Trouvez-la, et vous pourrez retrouver votre père.

Un peu comme dans Myst, vous devrez jouer avec les constellations afin de rentrer les bons codes ici. Mais rassurez-vous, c'est très simple.

PORTRAIT D'UNE JEUNE FEMME QUI EN A...

Nom : Harris

Prénom : Laura

Age : 28 ans

Caractéristiques physiques : Blonde, yeux bleus, 1,75 mètre, entièrement siliconée.

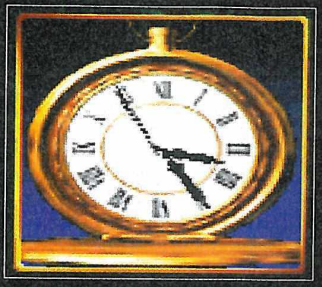
Portrait psychologique : Laura fait très "16ème", avec son petit tailleur et ses chaussures à talons. Elle a le don de ne jamais se presser, quand bien même son père est en danger. Pour prendre son temps, ça, elle le prend. Même quand une énorme boule de roche roule derrière elle dans un escalier. Ce qui n'a pas même pas l'air de l'émouvoir, d'ailleurs, puisqu'elle a le visage aussi impassible que si elle était poursuivie par un ours en peluche. En plus, elle est agile, parce que courir dans un escalier tortueux en talons aiguilles et mini-jupe sans se vautrer, c'est fort. Laura est cependant une fille très émotive. À chaque fois que son père apparaît, ça la met dans des états pas possibles. La première fois, je comprends, mais au bout d'un moment... Et je ne vois pas pourquoi elle s'inquiète, puisqu'elle est indestructible. Elle peut tomber dans un puits et se relever aussitôt, à peine soonée. Moi, j'applaudis... Enfin, elle est silencieuse, mais n'aime pas les escaliers. Elle marche sans faire de bruit dans les salles et sur la pierre, mais dès qu'elle met le pied sur les escaliers en pierre, on entend ses pas. Va comprendre... Mais Laura vous réserve encore plein de surprises, que je vous laisse découvrir...

L'assassin dans son œuvre. Le docteur Richter Harris a commis un véritable massacre dans son hôpital.

Pour trouver certains indices, vous devrez trouver les techniques. Un petit conseil : matez l'intro, elle vous apprendra quelques trucs.

Fouillez partout. Au milieu des cadavres décomposés se cachent peut-être des clefs.

Si vous approchez, ce mur de piques viendra vous raser de près.



Surveillez bien votre montre à gousset. Vous commencerez le jeu à 3h, et le finirez à 5h au plus tard.

Au début du CD2, vous vous retrouverez dans une salle fermée. Seule se trouve au milieu cette roue. En fonction du nombre de tours que vous lui ferez faire, vous accéderez ou non à certaines salles. Évidemment, il existe une combinaison. Mais avant de la trouer, vous aurez à essuyer plusieurs crises de nerfs.

D offre des effets spéciaux très sympathiques, comme cette main qui sort du miroir.

hésité une seule seconde, montant dans sa caisse direction les Abesses, pour rencontrer son meurtrier de père, mais surtout pour comprendre ce qui a pu pousser ce médecin habituellement si calme à commettre cette série de meurtres. Arrivée sur place, elle n'a d'autre choix que de pénétrer dans l'enceinte de l'établissement, découvrant le sol jonché de cadavres sanguinolents. Mais d'autres surprises encore plus désagréables l'attendent. Le surnaturel guette... Et les surprises aussi, puisque le jeu en réserve quelques-unes. Toujours est-il que voilà posée la trame de D, le fameux jeu d'aventure, dont nous attendions de savoir s'il est aussi beau qu'intéressant. Pour le savoir, vous devrez résoudre un bon paquet d'énigmes, éviter des pièges mortels, et sursauter d'innombrables fois.

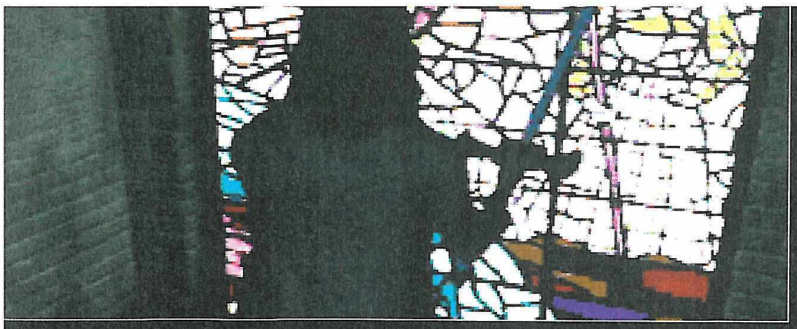
Le Myst nouveau est arrivé

Si vous avez déjà eu affaire à Myst, voilà qui ne devrait pas vous dépayser. Tout comme le jeu de Sunsoft, celui d'Acclaim comportera des énigmes à résoudre. Mais celles-ci sont plus simples que celles du premier, et un constat s'impose. Malgré les recherches et les quelques moments de réflexion, D est facile. Agréable à jouer, mais simple. Trop même, ce qui nuit particulièrement à la durée de vie du jeu. D'autant plus que le concept même du jeu n'en fait pas le plus long du monde. En effet, la durée de jeu est limitée à deux heures, et ça, rien ne vous l'indique au début de la partie. Si bien que l'on gambade joyeusement d'une pièce à l'autre, en suivant les chemins précalculés, cherchant des indices sans se soucier de l'heure, et paf ! Fin du jeu, temps imparti écoulé. Ça fout les boules, parce qu'on aurait bien aimé être prévenus au début. On n'a plus qu'à tout refaire. Et, évidemment, la deuxième fois, on connaît les astuces. Heureusement, la

MATCH CONTRE

MYST

Myst est un peu le maître du genre. Si The D s'impose à lui par sa réalisation et son ambiance sonore macabre, il est dépassé en intérêt de jeu et en durée de vie. Les énigmes de Myst sont plus nombreuses, plus difficiles et le jeu durera beaucoup, beaucoup plus longtemps.



Inutile d'essayer de briser les vitraux avec ça, un sort magique vous repoussera. Il faudra trouver une arme plus puissante.

hasard est là ! Certains éléments du jeu sont aléatoires, ce qui casse un peu la monotonie lorsque l'on rejoue. Par contre, le manque de difficulté de D en fait le jeu idéal pour ceux qui souhaitent s'initier à ce genre de jeu. D s'y prête à merveille...

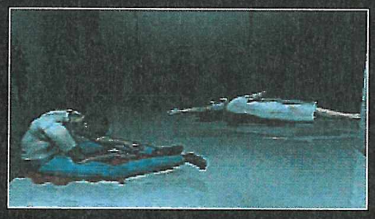
Des graphismes en 3Démentiels

Ce qui frappe dans D, ce sont peut-être ses graphismes. Il faut avouer qu'ils font partie des plus beaux que l'on ait pu admirer sur Saturn. D est intégralement en 3D précalculée. C'est somptueux, et je regrette que les couleurs n'aient pas été plus lumineuses pour mettre plus en valeur ce boulot d'exception. Mais l'ambince l'exige. Tout a été peaufiné avec soin : les mouvements des persos (même si les expressions de leurs visages sont parfois livides et que les bouches ne collent pas au texte), les décors, les objets, les effets spéciaux... Bref, c'est de l'excellent boulot. Mais quel dommage que cela soit si lent. C'en est même crispant, car le jeu est limité en temps (sans pause ni sauvegarde possible), et l'on s'énerve de voir Laura prendre son temps pour effectuer les manœuvres. Au moins, on a le temps de voir les décors et de constater que c'est fluide... Mais ce qui ressortira le plus du jeu, c'est son ambiance ténébreuse et surnaturelle, à laquelle la bande-son contribue énormément. Le jeu en lui-même n'est pas mauvais, loin de là. Mais il est facile, et un joueur qui a l'habitude de ce genre de soft le finira assez vite, ce qui en fait un jeu destiné aux plus inexpérimentés. À noter quand même que l'intégralité des textes est en français, ce qui soulagera les anglophobes. ■

EN RÉSUMÉ

Un jeu d'aventure entièrement en 3D avec des textures dans tous les sens, entièrement français et possédant une ambiance glauque et ténébreuse, cela se fête. Mais malheureusement, pour un joueur expérimenté, le jeu se révèlera short en vie. Les énigmes sont simples et même s'il faut rechercher les clefs et autres éléments qui vous permettront de progresser, les solutions coulent souvent d'elles-mêmes, et s'imposent à vous. Elles risquent par contre de vous faire perdre beaucoup de temps. Quant au joueur plus inexpérimenté, il trouvera ici son bonheur, et risque de tourner en rond un bon moment. Bref, si on se prend vite au jeu grâce à l'ambiance sonore et aux graphismes très brillants, certains seront vite déçus par la durée de vie de The D. En outre, la 3D précalculée n'a jamais été une technique offrant une grande liberté de mouvements. Qu'il est dommage que le jeu n'ait pas été un peu plus corsé !...

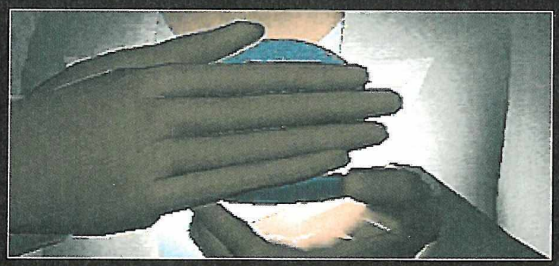
Admirez le flegme de Laura. En tout cas, de nombreux pièges dans le genre vous attendent. Mais rassurez-vous, vous êtes immortels. Seul le temps peut vous faire perdre la vie.



L'horreur et le macabre guettent partout, dans chaque pièce, derrière chaque porte.

Avant d'ouvrir ce coffre, vous devrez avoir trouvé quelque part dans le manoir le code.

Ce miroir, qui fait partie de vos objets permanents, pourra vous donner un coup de main en cas de problème. Mais vous ne pourrez l'utiliser que 3 fois.



Une fois que vous aurez franchi cette porte surnaturelle, vous vous retrouverez propulsé dans le monde imaginaire de votre père.

+

L'ambiance sonore, l'atmosphère surnaturelle, le scénario, ainsi que les graphismes d'exception, sont très bien rendus. Et en plus, c'est en français.

−

C'est assez simple, et parfois trop lent.

Au cours de l'aventure, Laura aura des flashes, revoyant le meurtre de celle que l'on suppose être sa mère. Ce qui déclenchera ces troubles, ce sont les scarabées que vous rencontrerez dans le jeu. Il y en a quatre. Tâchez de tous les trouver pour avoir la fin complète du jeu.

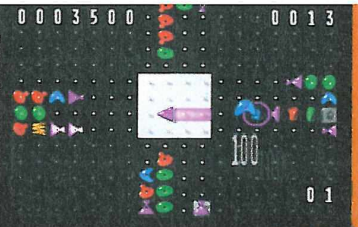
the D

SON : 18/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 16/20

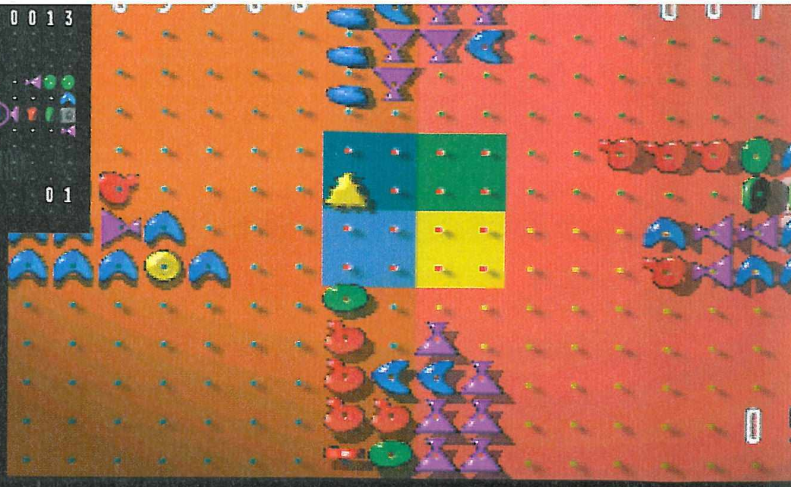
GENRE : AVENTURE • ÉDITEUR : ACCLAIM • EXISTE SUR : PS, PC CD • NOMBRE DE CD : 2 • DIFFICULTÉ : FACILE • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : NON

84% pour joueurs confirmés

90% pour débutants



Le nombre en bas à droite indique le niveau, celui en haut à droite indique le nombre de formes qu'il vous reste à détruire ; et, en haut à gauche, c'est votre score.



Vous avez ramassé une forme bonus et vous allez pouvoir éclater plein d'objets d'un seul coup, une rangée entière par exemple ou des formes identiques...

EN RÉSUMÉ

Zoop est un extraordinaire jeu de réflexion, c'est indéniable, et cela lui donne beaucoup d'intérêt. Néanmoins, sa réalisation technique est vraiment pauvre. Véritable Tetris de la seconde moitié des années 1990, Zoop est un jeu avec lequel on aimera jouer, jouer et jouer encore, mais seul malheureusement ! Qu'importe il est hypra intéressant.

Zoop

SATURN EUROPÉENNE

Vous voici au niveau 9... Le jeu compte des objets de quatre formes et couleurs différentes, sans compter les formes bonus.

Les médecins

PARFRANCIS

Stress, nervosité, inquiétude, sueur, panique, mal de tête, insomnie, crampes aux doigts, picotement des yeux, lobotomie... Zoop à lui seul peut provoquer tout cela ! Danger, Zoop est là !

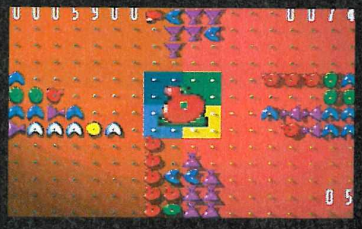
viennent de découvrir une nouvelle maladie qu'ils ont dénommée la "Zoopauchoux". Les effets sont simples, vous vous retrouvez dans les choux en moins d'une minute, la sueur au front, les membres crispés et les yeux éclatés...

Des formes envahissantes !

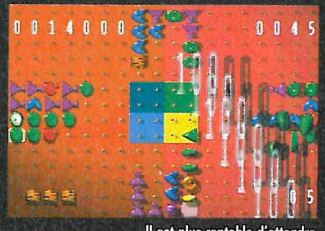
Emprisonné dans un carré de 16 cases, vous devez repousser des objets de différentes formes et couleurs qui s'approchent dangereusement de votre territoire, par le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest... C'est l'invasion quoi ! Mais comment faire ? C'est simple et compliqué à la fois : vous dirigez une flèche d'une certaine couleur, qui peut détruire uniquement les objets de la même couleur. Si vous percutez un objet d'une autre couleur, vous prenez la couleur de l'objet et l'objet percuté passe dans la forme correspondant à votre ancienne couleur. C'est pigé ? Cela vous permet donc de déplacer les objets à volonté. De plus, vous pouvez rencontrer des objets spéciaux qui vous permettent de détruire plusieurs formes d'un seul coup. Un principe simple donc mais une stratégie pointue ! C'est en cela que le jeu est intéressant et autant dire tout de suite qu'il est même très prenant. Mais il y a un hic...

Des qualités techniques insatisfaisantes

Matez un peu la pauvreté des graphismes ! Des bandes ou des zones de couleurs plus ou moins fluorescentes sans aucune texture, sans aucune vie, c'est à la limite du ridicule... L'animation ne vaut pas mieux : le jeu en est si démuni qu'il n'est même pas possible d'en parler. Non, vraiment, les capacités de la console ne sont pas du tout exploitées. La maniabilité est, quant à elle, forcément excellente puisqu'il s'agit juste de déplacer une flèche sur 16 cases et l'ambiance n'est même pas enivrante. Seuls les effets sonores sont rigolos au début. Enfin, l'intérêt, autre que celui de la réflexion, est loin d'être au top. Déjà, il n'est pas possible de jouer à plusieurs, il n'est pas possible de choisir les formes des objets comme cela s'est déjà vu sur MD, pas plus que de sauvegarder sa progression. On joue seul, un point c'est tout ! Un jeu dont la réalisation technique est faible, mais qui n'en est pas moins très bon pour son originalité et son degré de réflexion. ■



Si vous ramassez un cinquième ressort, vous ferez disparaître de l'écran absolument toutes les formes ! Vous pouvez ramasser ainsi quatre types de formes bonus.



Il est plus rentable d'attendre qu'une rangée de formes identiques se constitue pour la détruire. Cela rapporte plus de points. Vous devez détruire les objets de la même couleur que votre flèche.

GENRE : RÉFLEXION • ÉDITEUR : VIACOM NEW MEDIA • EXISTE SUR : MD/SNIN/GB/PS/PC/MAC • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 5 • NOMBRE DE NIVEAUX : 99 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 8/20
ANIMATION : 8/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 19/20

90%

For

SATURN EUROPÉENNE

C'est au tour de la Formule 1 de faire son entrée sur la planète Saturn. Une entrée rendue très difficile après l'arrivée de Sega Rally, il faut le dire ! Mais voyons tout de même le résultat...

Sport très médiatisé

PAR FRANCIS

puisqu'il est possible de suivre à la télévision le championnat tout au long de l'année, la Formule 1 est un sujet vaste et d'un grand intérêt. Malheureusement, FORMULA ONE n'a pas su en tirer assez profit et vous allez voir pourquoi.

Bloqué en troisième

En entendant parler d'un jeu de Formule 1, les passionnés comme moi ont dû se frotter les mains en pensant retrouver tous les circuits du championnat et avoir entre les mains une véritable simulation dans laquelle ils allaient pouvoir piloter comme Alési, attaquer comme des brutes, monter sur leurs freins, bloquer des roues et provoquer des accidents spectaculaires... Mais en définitive, le jeu est loin de tout cela. Six circuits seulement sont disponibles, dont trois du championnat, et la conduite n'apporte pas autant de plaisir qu'on l'aurait escompté. En fait, bien qu'il soit possible d'aller aux stands pour changer ses pneus et refaire le plein, bien qu'il soit possible de faire quelques réglages sur la voiture (inclinaison des ailerons et choix

LES DEUX VUES DE LA COURSE

Vous pouvez changer de vue à n'importe quel moment pendant la course. Ici, vous voyez comment un adversaire a fait un tête-à-queue lorsque vous lui avez tapé à l'arrière. Remarquez aussi comment votre voiture dérape ; signe du mauvais état de vos pneumatiques.

Vous devrez vous arrêter aux stands pour refaire le plein d'essence et changer vos pneus.

MATCH CONTRE

DAYTONA USA

Les réglages de la voiture et les arrêts aux stands pour les changements de pneus et le plein de carbu-

rant vont en faveur de Formula One. Mais c'est tout ! Daytona USA est beaucoup plus fun, plus spectaculaire et plus intéressant, par sa maniabilité, ses vues différentes et ses nombreuses voitures.

Vous pouvez voir sur le tracé du circuit la position des concurrents. Dans le mode "Grand Prix", vous entendez les commentaires sur la course et pouvez voir les vues des caméras de télévision.

S CINQ PILOTES

Les performances des voitures sont identiques, seul change le bruit du moteur ainsi que la couleur et le dessin du cockpit.

mula one

Avant la course, remplissez plus ou moins votre réservoir d'essence, choisissez entre des pneus plus ou moins adhérents et résistants et réglez vos ailerons avant et arrière suivant le tracé du circuit.

+

Le bruit du moteur est très réaliste, les graphismes sympathiques et la conduite est malgré tout agréable.

-

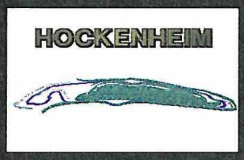
Les voitures sont incassables, il n'est pas possible d'y jouer à deux et la course manque d'action.

La maniabilité est assez précise, ce qui vous permet de passer tout près d'un concurrent. Attention tout de même de ne pas faire frotter votre pneu, ce qui vous ralentirait.

Lorsque vos pneus sont usés, vous dérapez dans les virages. Mais pour faire un tête-à-queue, il faut vraiment le faire exprès. Votre voiture ne prend aucun dommage dans les collisions.

LES SIX CIRCUITS

Trois circuits du championnat du monde et trois autres de difficulté croissante, inventés pour l'occasion.



de deux types de pneumatiques), le jeu reste porté sur l'arcade pure : et encore, l'action n'y étant même pas très spectaculaire. Avec une voiture indestructible qui rebondit sur les obstacles, une course qui ne dépasse pas huit tours, aucun carambolage ni accident, pas de réglage moteur ou des freins.... le jeu s'avère manquer d'intérêt, d'autant qu'il ne se joue que seul.

Dans le mode "Time Attack", vous êtes seul sur le circuit et vous devez simplement aller le plus vite possible. Vous voyez même vos temps intermédiaires.

Quelques atouts

Pourtant, la réalisation est correcte. Les graphismes, par exemple, sont plaisants, avec des cockpits différents suivant la voiture, une route bien texturée, des buildings au bord des routes et des circuits avec de beaux reliefs... Là-dessus, il n'y a pas grand-chose à redire, la visibilité est bonne même si, comme pour Daytona USA, le clipping est à mon goût un peu trop présent ! L'animation, bien que peu riche, demeure acceptable, sans bugs flagrants. L'ambiance peut être mise à la même enseigne, avec un bruit de moteur bien réalisé mais sans blocage de roues ou froissement de tôle. Le bruit du moteur d'une voiture qui nous dépasse ne s'entend pas non plus (pas d'effet doppler, donc). Enfin, la maniabilité, encore une fois, reste agréable et précise, bien que peu réaliste puisque la voiture ne part pas en tête-à-queue et que l'on arrive à conduire complètement en dérapage. De plus, le freinage est un peu mou, ainsi que l'accélération... Comme vous le voyez, Formula One n'est pas une surprise. Coincé entre la simulation réaliste et l'arcade pure, il ne satisfait pas entièrement le joueur. ■

EN RÉSUMÉ

Une conduite qui ne ressemble pas à celle d'une Formule 1 et un jeu pas assez porté sur la "simulation" ou sur l'"arcade", font de Formula One un jeu un peu bancal et un brin décevant en termes d'intérêt. Complètement largué par Sega Rally et bien distancé par Daytona USA, seuls les passionnés de F1 seront intéressés.

Formula one

SON : 15/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 15/20

80%

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE CIRCUITS : 6 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : NON

MATCH CONTRE

VICTORY GOAL

FIFA Soccer 96 se révèle finalement plus intéressant et plus agréable à long terme grâce à son

ambiance ainsi qu'à son réalisme. Les fans de FIFA y retrouveront tous leurs automatismes. Voilà une simulation des plus complètes !

Fifa soccer 96

SATURN EUROPÉENNE

C'est l'hystérie dans le stade, le public est déchaîné, les filets n'arrêtent pas de vibrer sous les tirs des attaquants, les joueurs tondent l'herbe avec leurs chaussures, c'est la folie !

Ohé, ohé, ohé

PAR FRANCIS

ohé, we are the champions, we are the champions. Tel pourrait être l'hymne de FIFA Soccer et ce sur toutes les machines. Champion lui aussi incontestable des simulations de foot sur Megadrive, c'est la version Saturn qui pointe aujourd'hui le bout de son CD-Rom. Qu'en est-il exactement de cette version, c'est ce que nous allons ensemble découvrir.

Dès les premières secondes de jeu et après avoir sélectionné l'option adéquate, match amical, on se rend de suite compte de l'évolution et de la maturité des programmeurs de cette simulation de football. Trois

Le face-à-face Victory Goal FIFA Soccer 96

	Victory Goal	FIFA Soccer 96
Niveaux de difficulté	4	2
Gardien manuel / auto	oui / oui	non / oui
Formations	12	5
Radar	oui	non
Nombre de vues	12	7
Modes de jeu	5	4
Conditions climatiques	3	4
Stratégies de jeu	4	6
Nombre de joueurs	4	6
Nombre d'équipes	12	245
Gestion des blessures	non	oui
Équipes personnalisées	non	oui
Sauvegarde	oui	oui
Ralenti	oui	oui

versions sur Megadrive, ça marque des programmeurs !

Ça sent l'herbe fraîchement coupée !

Quel réalisme, mon Dieu ! FIFA Soccer 96 plonge le joueur totalement dans le match avec des graphismes criants de réalisme et des animations saisissantes de bonheur. Ce degré de véracité est de plus accentué par une ambiance sonore encore rarement vue dans une simulation de football. Le public n'arrête pas de chanter, les commentateurs sportifs expliquent les actions en "direct live" : pour tout dire, ils poussent même le vice jusqu'à citer le nom des joueurs en possession de la balle. C'est simple, c'est du jamais vu pour un jeu sur console. Si le réalisme est dû à l'ambiance et à l'environnement général de cette production, il est également obtenu grâce aux bienfaits de la technique "saturnienne", c'est-à-dire à la facilité offerte par la machine aux programmeurs de calculer sans aucun problème de nombreux angles de vue. Quoique que moins foisonnantes que dans Victory Goal, ces dernières sont bien plus spectaculaires. Pour satisfaire, les plus exigeants d'entre nous, FIFA Soccer'96 se montre de plus particulièrement complet au niveaux des techniques que les joueurs seront capables d'exécuter : talonnades, accélération, têtes, têtes plongeantes, tir en pivot, retourné, reprise de volée, etc.. Fifa Soccer 96 est une vraie simulation !

Le jeu propose 12 ligues internationales et plus de 3500 véritables joueurs classés selon 17 catégories d'aptitudes. Une option vous permet de créer votre propre équipe avec les joueurs de votre choix.

Le réalisme est stupéfiant, on s'y croirait, et l'ambiance est génialissime avec, entre autres, les commentaires en direct du journaliste sportif !

Certains angles de vue sont moins pratiques pour avoir une vision globale du jeu et il n'y a pas de scanner pour y remédier.

L'animation manque de fluidité et de rapidité. Le jeu est difficile à prendre en main. C'est bien connu que les joueurs de FIFA ont toujours pédalé dans la semoule...

Tout n'est pourtant pas vert !

Malheureusement pour nous, joueurs, FIFA ne se laisse pas facilement dompter ! Il faut parfois appuyer sur 2 touches à la fois pour exécuter un mouvement (A+B, B+C, A+C), ce qui est loin d'être très intuitif. Comme sur Megadrive, la maniabilité n'est une fois de

Vous retrouvez le même principe de remise en jeu que pour les précédents FIFA sur MD. Utilisez le rectangle pour choisir le joueur qui recevra la balle.

Vous disposez de sept angles de vue différents et pouvez en changer à tout moment pendant le match.

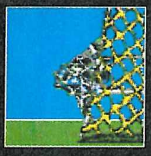
Les penalties sont tirés de face. Choisissez bien l'effet donné au ballon pour ne pas frapper les poteaux !

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 4 matches de championnat, de tournoi ou d'éliminatoire. Cherchez bien, mais l'arbitre est aussi sur le terrain.

Un ralenti vous permet de revoir les dernières secondes d'action, dans n'importe quelle vue. Ici, on voit une magnifique bicyclette. Les joueurs font aussi des talonnades ainsi que des ailes de pigeon !

Lorsque le joueur que vous contrôlez n'est pas à l'écran, une flèche vous indique sa position.

La vue de dessus est très agréable pour la vision du jeu. Ce tir dans un angle assez fermé ira au fond du filet. Il est possible de mettre de l'effet sur les tirs.



Le jeu est ultra réaliste. On voit même l'ombre des joueurs ! Vous devez appuyer sur une touche pour sélectionner le joueur le plus proche de la balle.

On voit bien sur ce coup franc le placement intelligent des joueurs.

Vous pouvez marquer de toutes les positions et même de très loin. En défense, vous pouvez faire un tacle normal ou glisser, ou encore pousser l'adversaire des deux mains. Une touche permet aussi de courir plus vite...

Bravo pour le tackle dans le dos !

Sur les buts ou les coups francs, la caméra se dirige sur le tableau d'affichage. Dans la petite fenêtre de droite, des animations rigolotes en fonction de l'action et même des scènes digitalisées de vrais matches sont visibles. L'ambiance est canon !

plus pas le point fort de FIFA. Bien souvent, on éprouve quelques difficultés à se débarrasser de la balle alors que l'on voudrait la donner à un partenaire démarqué. Le jeu mémorise en effet les manipulations des manettes : si l'on appuie trop, les joueurs font des actions imprévues. Avouez que pour une simulation, c'est plutôt énervant de penser que nos joueurs nous échappent ! Heureusement, ce qui peut être un problème pour un joueur néophyte ne l'est plus lorsque l'on a pris un peu de bouteille et que l'on commence à s'habituer aux manipulations et ce système se révèle, ma foi, relativement agréable, d'autant qu'il permet d'enchaîner les actions.

Magnifique quant à l'animation des joueurs, FIFA baisse un peu dans mon estime lorsqu'on s'attaque au sujet du scrolling. Quelle que soit la caméra choisie pour suivre l'action, le scrolling saccade à mort et ça, pour un jeu du niveau de celui-ci, c'est franchement très décevant. Enfin bon, le joystick dans les mains, seul ou à plusieurs, devant son écran, je vous assure tout de même que l'on s'éclate vraiment et finalement, n'est-ce pas cela l'essentiel ?

EN RÉSUMÉ

Excepté sa maniabilité un peu difficile à dompter ainsi que son animation, qui manque de fluidité, notamment au niveau des scrollings qui sont en dessous de tout, FIFA Soccer 96 reste ce qu'il a toujours été, une excellente simulation. Par bien des aspects, regarder FIFA sur l'écran de sa Saturn, c'est comme regarder un match de foot à la télé ! Mais qu'il est dommage que cette maniabilité demande un si long temps d'adaptation !

Fifa soccer 96

SON : 19/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 18/20

89%

GENRE : *SIMULATION SPORTIVE* • ÉDITEUR : *ELECTRONIC ARTS SPORTS* • EXISTE SUR : *MD/SNIN/GB/PS* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *2* • NOMBRE DE LIGUES : *12* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 à 6* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Detana Twinbee, Gunbird, Galactic Attack... et maintenant Darius Gaiden. Les jeux de tir ont la belle vie sur Satum, et c'est tant mieux. Ils représentent un peu le passé des jeux vidéo, et ils ont toujours un public. Mais vers lequel se toumer, me demanderez-vous ? À première vue, Darius Gaiden pourrait bien remporter les suffrages...

Darius gaiden

SATURN EUROPÉENNE

PAR LAURENT

Darius Gaiden

est un jeu de tir, et à ce titre, le scénario n'est pas des plus prépondérants. Sachez seulement que des forces extraterrestres viennent de vous attaquer, et ont détruit la plupart de vos forces. Il ne vous reste plus qu'à prendre votre courage à deux mains et à partir affronter les troupes ennemies, dans des décors aussi hostiles qu'étranges. Ce qui est encore plus étrange, c'est que les envahisseurs prennent tous la forme de poissons...

Ouh là... Voilà un champ de météorites qu'il faudra éviter. Tirez en priorité sur celles en couleur. Elles contiennent des items de couleur correspondante. Il en est de même pour les vaisseaux ennemis qui peuvent parfois être bleus, rouges, ou encore verts.

Voilà ce qui vous permettra de choisir votre chemin. Vous n'aurez à chaque fois que deux possibilités de choix par rangée.

Vous pourrez augmenter la puissance de votre tir et vous procurer un bouclier grâce aux items en forme de blason que vous pourrez trouver.

Voilà le premier Boss. Ses écailles vous blesseront, alors tirez dessus. C'est sûrement l'un des plus beaux du jeu, mais deux bombes suffiront à le terrasser.

Vous disposerez de plusieurs bombes, qui anéantiront -ou diminueront beaucoup- vos ennemis. Tentez de les garder pour les Boss.

Digne d'un Thunder Force

Darius Gaiden -et cela même en mode facile- n'est pas des plus évidents. Et pour cause : les ennemis sont nombreux, très résistants pour certains, et en plus, il faudra éviter les obstacles naturels et les tirs adverses. Bref, ce n'est pas une "partie de plaisir". Cependant, c'est un réel plaisir que d'évoluer dans les 28 niveaux de ce soft d'Acclaim, et la tâche n'est heureusement pas impossible. En effet, vous aurez l'occasion de récupérer de nombreux items, qui vous procureront un bouclier, une arme plus puissante, des bombes... Et je vous promets que certaines des armes, comme la vague d'ondes vertes, sont très destructrices et même spectaculaires, d'ailleurs : tout comme les monstres, et notamment les Boss de fins de niveaux, qui sont monstrueusement beaux et originaux pour certains.

Un jeu à choix multiples

Mais ce que j'apprécie encore plus, c'est la possibilité de choisir son chemin grâce à une arborescence. Ainsi, pour arriver à un même point, vous ne serez pas toujours obligé de passer par les mêmes endroits, ce qui confère à Darius Gaiden une grande variété. Variété d'ailleurs renforcée par les graphismes, de toute beauté, et les effets spéciaux qui vont et viennent dans le jeu. Enfin, le mode deux joueurs simultanés vous apportera lui aussi satisfaction. Je ne vois donc pas pourquoi les amateurs de jeux de tir ne s'y essayeraient pas. ■

Certains passages seront très cotons, comme ici, où vous devrez attendre que les trucs bleus aient creusé les tunnels avant de vous y engouffrer. Et croyez-moi, on y laisse facilement sa peau !

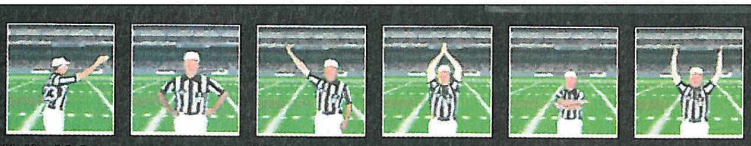
GENRE : JEU DE TIR • ÉDITEUR : ACCLAIM • AUTRES STANDARDS : NON • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 28 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 17/20

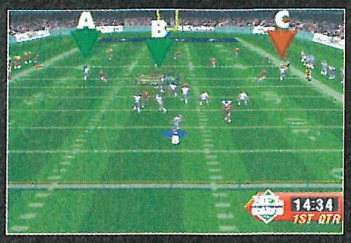
88%

EN RÉSUMÉ

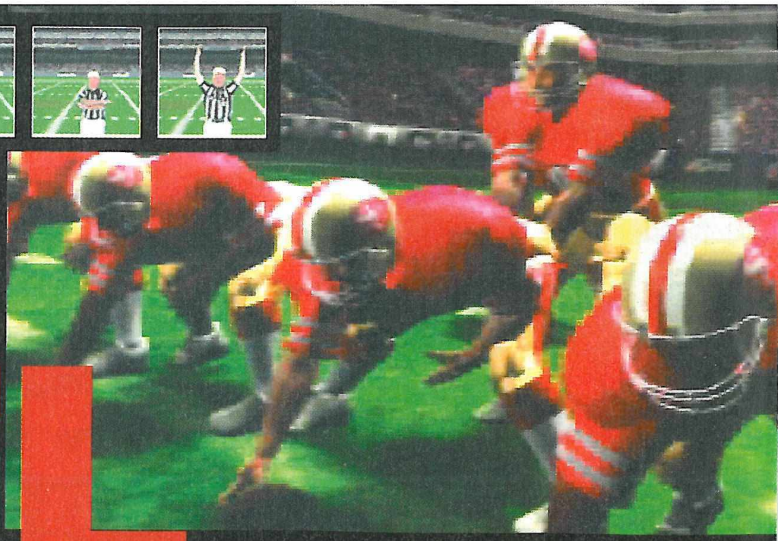
Trépidant, surprenant, beau, et astucieux. Voilà ce qui ressort de Darius Gaiden. C'est du jeu de tir de grande classe, et réalisé de fort belle manière, aussi bien au niveau de l'animation que des graphismes et de la bande-son très "new age". En plus, il n'est pas de ces jeux qui se finissent en une heure. Oui, il est difficile, ce qui lui permet d'avoir une durée de vie assez longue. Et pour ne pas laisser la monotonie s'installer, le système de progression par organigramme est très utile. Ajoutez à cela un mode deux joueurs, et nous voilà comblés !



L'arbitre fait des gestes pour que tout le public comprenne son arbitrage, First Down, Touch Down, Incomplete Pass, Safety, Touchback, Offsides...



Une vue fantastique de tout le terrain qui vous permet de passer facilement le ballon au joueur le mieux démarqué.

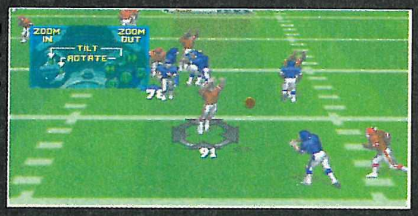


NFL Quaterback Club 96

SATURN EUROPÉENNE

Vous pouvez accélérer votre course pour essayer d'échapper à un blocage, tournoyer et même sauter... Tous les boutons de la manette sont utilisés !

On voit bien au ralenti l'interception de la balle.



EN RÉSUMÉ

Du jamais vu ! NFL QBC 96 est une excellente simulation, qui fait étalage d'options incroyables. Il lui manque vraiment peu de chose, un peu plus de fun et un intérêt plus poussé, pour faire un carton plein. Voilà un jeu qui arrive en plus au bon moment (SuperBowl sur Canal +).

C'est à douze

Même si l'on n'est pas un mordu de football américain, on ne peut que rester en admiration devant la qualité de ce jeu et le nombre incroyable d'options qu'il propose. Mais voyez plutôt par vous-même...

P A R F R A N C I S

simultanément que vous pourrez jouer, avec un adaptateur vendu séparément. Un record ! Voilà qui est fort et ce n'est pas terminé car il sera possible de jouer le match dans 46 vues différentes et d'en changer avant chaque mise en jeu ! Un puissant ralenti pour permettra de revoir chaque action, de suivre le joueur de votre choix et de "zoomer" dessus ! Tout ceci n'est que la partie visible de l'iceberg car les options sont innombrables. Cela fait de NFL QBC'96 une simulation ultra complète avec plusieurs modes de jeu, dont un mode historique qui vous offre pas moins de 50 scénarios ou encore la possibilité de créer vous-même les conditions d'un match. Trois niveaux de difficulté sont proposés, trois surfaces de jeu et cinq conditions climatiques. Enfin, les tactiques d'attaque et de défense sont très nombreuses. Bref, vous y retrouverez tout ce qui fait le charme du football américain.

Une réalisation très soignée

Les commentaires des arbitres, les chocs entre joueurs... Tout est très réaliste. Dommage que le public ne réagisse pas en fonction de l'action et que l'ambiance ne soit pas plus délire. Sans être éblouissants, les graphismes sont d'excellente qualité et d'une grande finesse, sauf dans la vue rapprochée où les joueurs sont forcément pixellisés. L'animation quant à elle, est tout aussi digne d'éloges. Rapide, fluide, elle ne laisse apparaître aucune défaillance, sauf peut-être sur certains ralentis où l'on remarque un petit manque de précision, dans les collisions par exemple. Mais en général, c'est impeccable. Dommage que les joueurs n'aient pas plus de mimiques... Les différentes touches de la manette étant utilisées (les huit), il faut un petit temps d'adaptation pour se familiariser mais la jouabilité est toujours des plus agréables. Évidemment, à plusieurs, le jeu n'en est qu'un peu plus confus, mais c'est le revers de la médaille. Voilà donc un super jeu mais il est dommage qu'on ne puisse pas créer son équipe et ses joueurs, ce qui aurait encore accru l'intérêt. Une excellente simulation en tout cas, qui pourrait vous faire aimer ce sport ! ■

Comme si vous étiez dans les tribunes ! Là, vous jouez sur une surface synthétique et vous avez de la chance car il ne pleut pas...

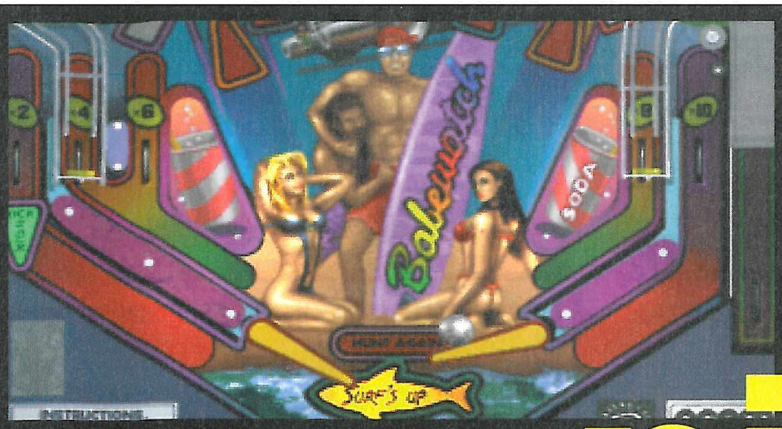
Une tonne de tactiques d'attaque et de défense sont proposées, de courte, moyenne ou longue distance.

Neuf vues sont disponibles mais 46 au total, car il est aussi possible de choisir plusieurs angles à chaque fois. Néanmoins, toutes ne permettent pas une excellente vision du jeu.

GENRE : SIMULATION SPORTIVE • ÉDITEUR : ACCLAIM • EXISTE SUR : MD/32X/GG/SNES/GB/PS/PC • NOMBRE DE CD : 1 • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE D'ÉQUIPES : 30 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 12 • CONTINUES : NON • SAUVEGARDE : OUI

SON : 15/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 17/20

88%



Vous aurez trois angles de vue : la vue normale en 3D, la même mais perçue d'un peu plus haut, et enfin celle-ci, à plat, qui n'est vraiment pas la plus pratique.

Ben oui, c'est un flipper et, même avec la manette, on peut le secouer. Par contre, le tilt est chatouilleux.

True pinball

SATURN EUROPÉENNE

Voyez comme les jeux vidéo sont bénéfiques. Plutôt que d'aller dépenser des sommes astronomiques dans des bistrots enfumés, Ocean vous propose de vous installer tranquillement chez vous, avec votre Saturn et True Pinball, un jeu de flipper qui cartonne pas mal.

Pour effectuer certains coups, vous aurez un laps de temps limité, comme ici, où vous aurez une minute pour passer sur plusieurs rampes pour désactiver un bombe.

PAR LAURENT

Et de deux !

Voilà le deuxième jeu de flipper sur Saturn. Le premier était Digital Pinball, et le deuxième répond au nom de True Pinball. Alors, avant de nous lancer dans une critique acerbe, voilà une petite leçon de choses.

Kiss my flips, baby...

Le flipper trouve ses origines au XIXe siècle, avec le billard anglais (ou "Bagatelle"). C'est en 1929 que John Sloan propose à la In and Outdoor Games Inc., le "Whoopee", qui ne se mangeait pas à l'époque. Deux ans plus tard, Richard T. Moloney créé le Ballyhoo, un jeu qui commence à prendre l'apparence d'un flipper. C'est à la veille de la guerre, en 1938, que Samuel Gensberg invente le Beam Light, qui utilisera le courant électrique. Le mot flipper est apparu en 1947, avec la sortie du Bermuda et du Humpty Dumpty. Ensuite, les flippers à bananes ont laissé la place à ceux que l'on connaît aujourd'hui et les rouleaux ont été remplacés par des compteurs électroniques. Quant au but du jeu : éviter que la baballe n'aille dans le trou, en faisant un max de points et en s'éclatant. True Pinball, qui rassemble quatre tables différentes, s'y prête complètement.

Réaliste avant tout

Comme je vous le disais à l'instant, True Pinball contient quatre flippers différents. Quatre atmosphères donc, même si le principe reste le même. En effet, sur chaque table, on trouve les tremplins, les rampes, les bumpers... Tout ce qu'on peut trouver sur un vrai flipper, quoi... Mais en plus, et comme les flippers que l'on trouve de nos jours, l'écran du score sert aussi à quelques petits jeux. Par exemple, vous pourrez diriger un drakar entre des rochers. Vous n'aurez qu'à appuyer sur les flips droits ou gauches pour jouer. Mais hormis ses excellents graphismes, sa bande-son originale et recherchée, c'est surtout son réalisme que j'apprécie. Les sensations éprouvées sont hyper réalistes, et chaque coup, du genre amorti ou passe, se réalise sans problèmes. En plus, il ne se finit pas en deux heures. Bref, si vous aimez les flips, True Pinball vous ravira, et déloge Digital Pinball sans trop de problèmes. ■

Pour attraper un maximum de bonus, vous devrez apprendre à utiliser les rampes, qui se trouvent souvent vers le haut de la table.

Le jeu comporte bien sûr un mode multi-billes. C'est vraiment mon moment préféré car là, il faut avoir des nerfs d'acier pour ne pas se vautrer.

EN RÉSUMÉ

Beau, agréable à jouer et maniable, il n'y pas grand-chose à reprocher à True Pinball. Tous les coups d'un flip classique s'exécutent facilement. Son réalisme lui nuit peut-être un peu. Ne nous plaignons pas, le jeu propose quand même trois vues différentes de jeu, et c'est plutôt cool. LE meilleur de sa catégorie.

GENRE : *FLIPPER* • ÉDITEUR : *OCEAN* • PRÉVU SUR : *PC CD, PLAYSTATION* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE TABLES : *4* • NOMBRE DE JOUEURS : *8* • CONTINUES : *OUI* • SAUVEGARDE : *NON*

SON : 18/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 19/20
INTÉRET : 17/20

87%

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR •

★ MEGADRIVE 32X ★

ACHAT

Département 82

Achète Doom sur MD 32X à 150F. Tél. à Matthieu après 18H au 63 67 80 59.

VENTE

Département 13

Vds MD 32X + 2 jeux (Star Wars et Doom) : 1000F ou éch. contre jeux MD ou M-CD. Tél. au 42 05 42 83 aux heures de repas.

Département 56

Vds Doom 32X : 290F, jeux MS, éch. Toshiden sur Playstation contre Tekken ou autres. Ach. autres jeux en VF. Tél. au 97 75 15 02.

Département 57

Vds MD 32X + Doom + Virtua Racing Deluxe : 900F. Tél. à Ludovic aux heures de repas au 87 04 42 05.

Vds 32X + Doom + Virtua Racing, prix : 600F, uniquement dépt. 57 et 54. Tél. au 87 80 47 36.

Département 75

Vds 32X + Doom : 500F. Vds ou éch. Virtua Racing, Roi Lion, Flink, Ecco 2, Lost Viking, Zool, Mr Nutz... Tél. à Philippe au 43 66 37 70.

Département 94

Vds 32X + MD + 11 jeux + 4 manettes : 1500F. Tél. à Grégory PROUIN au 49 41 16 41 tous les mercredi, samedi et dimanche entre 14H et 18H.

★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 61

Ch. Defender of Oasis, 4 in 1, Chessmaster, le Roi Lion, Asterix, Lemmings, NBA JAM, prix : 50F à 100F l'un maxi. Tél. le soir à Mme DECAVELIER au 33 32 08 62.

Département 75

Achète jeux pour GG. Faire proposition raisonnable le soir ou week-end au 48 77 47 97.

VENTE

Département 21

Vds jeux GG Wonderboy, the Dragon Traps et Monaco GP2 et loupe. Tél. à William au 80 39 43 64.

Département 31

Vds GG + 4 jx : 600F. Tél. ap. 17H30 au 61 83 71 59.

Département 62

Vds 3 jeux GG : 230F, les 3 Indiana Jones, Shinobi, Super Monaco GP. Tél. au 21 70 82 49.

Département 75

Vds GG + Sonic 2 + adapt. MS/GG + 5 jeux MS : 500F. Vds jeux GG (NBA JAM TE, NBA JAM, World Cup USA...) Tél. à Dom au 45 57 29 57.

Vds GG + adapt. + 7 jeux (FIFA, Fatal Furie, Defender of Oasis...) valeur neuve : 2090F, vendu : 850F. Vds aussi jeux SNIN. Tél. au 46 51 27 60.

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 14

Vds MS + 10 jeux : 600F (Tennis Ace, California Games, Trival Pursuit, R-Type, Pacmania, Smash hits, Choplifter, Parlour Games, Invader, Bank Panic. Tél. aux HR ou WE au 31 88 61 82 ou écrire à ESCANDRE Marilyn, 146 Bd d'Hautpoul, 14360 TROUVILLE SUR MER.

Vds Enduro Racer : 50F, Keinseiden : 50F, Transbot : 50F. Tél. à Kévin après 19H30 au 31 34 44 72.

Département 44

Vds MS2 + 49 jeux (After Burner, Asterix, Batman, Cool Spot...) manette + pro action replay + codes, prix : 1500F. Tél. à Jean Charles au 40 34 24 59.

Département 83

Vds 250F 16 jx, port gratuit. Tél. à Bruno : 94 46 08 29.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 36

Ach. sur MCD BCriders, Fatal Fury Special, Soulstar, Thunderhawk, Battlecorps à bas prix. Tél. : 54 49 83 19.

VENTE

Département 01

Vds sur MCD Flink : 190F, Microcosm : 190F, Pitfall : 200F... Ecrire à CINY David, 89 Av. Jules Pellaudin, 01500 AMBERIEU EN BUGEY.

Département 37

Vds MCD + 4 jx (Tomcat Alley...) : 900F, jx MD de 100F à 250F (Dune II, DBZ, Flashback...). Tél. : 47 54 50 33.

Département 53

Vds MCD + jeux (Ecco, Prince of Persia, Ground Zero Texas, Sol Feace, Cobra Commando, Street of Rage, Golden Axe, Shinobi, Columns, Monaco GP) prix : 1700F. Tél. à Romain après 17H au 43 49 22 56.

Département 62

Vds M-CD 2 + 7 jx : 1500F port compris + jeux MD bob F22 : 50F Wonder Boy : 100F, le Roi Lion Jungle Strike : 200F + 30F de ports. Tél. à Freddy : 21 84 18 85.

Département 77

Vds M-CD 2 + MD + 5 jeux M-CD + 25 jeux MD + 2 man. dont 1 à 6 boutons + boîte origine + revues Mega Force, le tout en TBE : 4500F à déb. Tél. : 64 63 50 72.

Département 88

Vds MEGA-CD + 6 jeux : 1000F et 32X + 8 jeux : 1000F. Tél. au 29 82 34 52.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 06

Cherche jeux de voitures sur MD. Tél. à Grégory après 17H au 93 66 20 48.

Département 33

Ach. sur MD Phantasy Star 3. Tél. au 56 95 83 23 après 18H ou écrire à Julien BORNE, 7 Rue Robert Koch, 33160 ST MEDARD EN JALLES.

Département 35

Ach. Earthworm Jim prix : -200F, Soleil : -200F, Legende de Thor : -200F, Landstalker : -180F et M-CD ou 32X : -400F + jeux. Tél. au 33 72 66 25.

Département 44

Achète jeu Greatest, Heavy Weights sur MD fra. Faire offre au 40 53 48 73.

Département 54

Ach. Theme Park et Virtua Racing et vends Talespin. Tél. au 83 40 08 29.

Ach. DBZ : -200F. Ecrire à FIEGEL Yannick, 14 Grande Rue, 54116 PRAYE.

CONTACT

Département 14

Ech. jx MD Cool Spot, M. K., DBZ, Rocket Knight 1 et 2, Mega Turican, FIFA, Gl. Gladiator, Revenche of Shinobi contre Virtua Racing. Rech. news. Tél. au 31 63 79 25.

Département 34

Ech. MK3, Light Crusader et autres. Recherche Fantasy Star 4. Tél. après 18H au 67 62 51 62.

Département 40

Ech. Soleil ou la Legend de Thor contre Landstalker. Tél. à Diego après 16H au 58 41 86 74.

Département 41

Vds ou éch. jeux MD (Soleil, Light Crusader, Shining Force II, Aladdin...) Ch. Syndicate, Legend of Thor. Contacter Marc au 54 76 33 98.

Département 49

Ech. Soleil, Landstalker, Dune 2, Second, Samuraï, Power Drive, Rocket Knight, MK3, Pink Panther... contre news (Jim 2, MM96, Street Racer... ou jx anciens) poss. vente, prix à déb. Tél. ap. 19H30 : 41 51 21 48.

Département 50

Ech. jx MD Megagames 2, Sonic 2, Mick & Mack, S. Kick Off contre DBZ, Shining Force 2, Asterix Rugby WC, Fatal Fury. Ech. Landstalker, Virtua, FIFA 95 contre Earth Worm Jim, SF II T., Samuraï Shodown, FIFA 96, Legend Thor, Soleil. Ech. Rocket Knight. Ech. jx GG NBA JAM, Devilish, Sonic, Wolf Child contre FIFA, Defender Oasis, Striker, Dr Robotnik. Ecrire à LANOUILLER Loïc, le Pont Guyot, 50290 BREHAL, tél. : 33 51 78 19.

Département 59

Ech. ou vds jx MD Mickey ou Donald, Sonic, Galahad, Super Kick Off, Moonwalker, Pete Sampras ou éch. 4 jeux contre Virtua Racing. Tél. à Julien au 78 08 05 89.

Département 77

Ech. jx MD Zool, Marble Madness, Buck Rogers, Terminator 2, Zoom, Super Thunder Blade, Gynoug, Golden Axe, Turbo Outrun, Dragon Fury, Paperboy, Splatter House 2 ou 100F le jeu. Tél. : 64 63 50 72 à Daniel.

Ech. Jungle Strike contre Landstalker ou jeux M-CD. Tél. ap. 17H15 sauf mardi et vendredi au 64 34 09 92.

Département 82

Ech. Mega Turrican et Dragon les 2 contre Theme Park ou Art of Fighting ou Road Rash 3. Tél. à Olivier : 63 66 17 48.

Département 93

Ech. jeux MD contre Theme Park (Mega-CD) ou contre jeux 32X. Tél. à Franck au 43 05 50 93.

VENTE

Département 02

Vds console Sega Megadrive 1 + 2 manettes + 32 X + Motocross : 1000F à déb. Tél. au 29 73 18 01.

Département 06

Vds MD avec 1 man. à 6 boutons + Winter et Summer Challenge, Sonic 3 et Spinball + MS Pacman + Alladin... en tout 11 jx, prix convenable. Tél. à Nicolas : 93 99 38 90.

Département 08

Vds MD + 2 man. + 4 jEUx (Global Gladiator, Toki, Bio Hazard Battle, Altered Beast) : 330F. Tél. : 24 42 75 54.

Département 10

Vds MD + 12 jeux NHL 95, VR..., M-CD 3 jeux 32X 3 jeux Doom, Knuckles, Chaotix... Ecrire à PLENAT Sébastien, 16 B Rue du Voyer, 10000 TROYES ou tél. au 25 80 88 00 sauf le week-end.

Département 13

Vds Cyberball : 200F. Tél. à Grégory au 91 05 03 69.

Département 15

Vds jeux MD Eternal Champions et Last Battle : 150F les 2. Tél. à Christophe ou Patricia au 71 62 40 94.

Département 28

Vds MD + 2 manettes + 14 jeux (FIFA Soccer, Micro Machine 2, NBA JAM) le tout : 1500F. Tél. au 37 66 20 78 ou écrire à BOUCHERON Sylvain, 60 B Rue de Kromeriz, 28200 CHATEAUDUN.

Département 29

Vds jx sur MD Earthworm Jim, NBA JAM, MK3, prix entre 50F et 350F. Ach. Mega Bomberman MD prix à déb. Tél. à Kévin ap. 18H : 98 07 04 53 ou le week-end en journée.

Département 33

Vds Mortal Kombat II, FIFA 95, Shaq Fu, Shinobi 3, Thunder Force 4, Mutant League Hockey, jeu entre 100F et 150F. Tél. au 56 24 32 71 après 18H.

Vds jx sur MD, GG, M-CD, MS et Saturn. Liste détaillée sur demande à Laurent KEROURIO, 45 Rue Laurent et Thérèse Puyoou, 33130 BEGLES.

Vds jeux MD de 100F à 200F Shaq-Fu, Mortal Kombat II, FIFA Soccer 95, Mutant League Hockey, Shinobi 3, Thunder Force 4. Tél. après 18H au 56 24 32 71.

Vds MD + 2MNTS dont 1 spe. + game genie + 7 jeux + codes : 1550F au + offrant. Tél. aux heures de repas et soirs au 56 07 04 31.

Département 34

Vends MD + M-CD + 11 jx MD + Sonic CD + 5 manettes + adaptateur 4 joueurs + game genie : 1900F. Téléphoner au 67 42 06 76.

Département 35

Vds MD + pad + pad 6 boutons + joystick (Arcade, Power Stick) + 7 jx (DBZ, MK2, Sonic 3, FIFA 95...) prix : 1500F à déb. Tél. après 18H à Stéphane : 99 34 81 54.

Vds jx MD Light Crusader, Batman, et R., La Legende de Thor... et jx MCD, poss. d'éch. Tél. : 99 51 59 51.

Département 42

Vds MD + 13 jeux (Mortal Kombat 3, Theme Park) + 32X et 3 jeux (Doom, VR de luxe, Starwars, Arcade) + 4 manettes (2 à 6b.) + Game Genie, le tout en TBE, prix à débattre. ou éch. contre Saturn. Tél. au 77 21 67 09 ou écrire à MOULIN Guillaume, 38 Bd Valbenoite, 42100 ST ETIENNE.

Vds MD 2 + 2 man. + 5 jeux (le Roi Lion, Bubsy II, Boogerman, Comix Zone, Earthworm Jim 2) prix : 1500F. Tél. à Thomas après 17H au 77 53 10 64.

Département 43

Vds jeux MD Sonic : 50F, Another World : 100F, Super Thunder Blade : 100F, Battle and Roll : 100F, Asterix the Great Rescue : 150F, Tiny Toon Adventures : 200F et Tazmania : 170F. Tél. au 71 59 41 79.

Département 44

Vds World of Illusion, Street of Rage et G. Gladiators ou éch. les 3 contre Soleil ou la Legende de Thor (poss. d'envoi par colis). Tél. à Yann : 40 51 34 16.

Département 45

Vends Phantasy Star 4 us : 270F ou échange contre Addam's Family Value ou Star Treck Deep Space. Téléphoner au 38 88 11 56.

Vds MD + 20 jx + MCD + 3 CD + livre spécial MD prix à voir ou éch. contre Saturn + jx. Ecrire à Sébastien FAVRAUD, 9 Rue Jacquard, 45000 ORLEANS.

Vends Light Crusader : 280F, Mr Nutz : 150F, Ristar : 150F, Wonderboy in Monster World : 100F. Téléphoner au 38 35 01 14.

Département 50

Vds Worldcup USA 94 : 120F et Sega Sport 1 : 100F. Tél. au 33 54 31 10 après 19H30.

Département 57

Vds MD + 2 pads 6 boutons + 2 pads 3 boutons + 12 jeux + 32X + 1 jeu, prix : 2500F. Tél. à Julien après 19H30 au 87 64 90 05 ou écrire à TERIO Julien, 29 Rue d'Aboncourt, 57320 EBERSVILLER.

Vds jeux Global Gladiators : 100F, Quackshot : 150F, Olympic Gold : 150F, Flashback : 200F, Aladdin : 150F, Eternal Champions : 150F, Kid Cameleon : 100F, Zool : 150F, Jurassic Park : 150F. Tél. au 82 57 18 91.

Vends 11 jeux sur MD Aladdin : 200F, Megagames 2 : 150F, Virtua Racing : 300F... Téléphoner après 17H en semaine au 82 83 95 04.

Vds ou éch. nbx jeux sur MD et M-CD Mickey Mania, Earth. Jim, Boogerman, Shaq Fu, Ground Zero Texas. Tél. au 82 85 57 19 réponse assurée.

Vds MD + MCD 2 + 32X + 3 pads + 19 jeux : 2000F le tout ou vente séparée possible. Tél. après 18H au 87 52 58 38 ou écrire à CARPENTIER Thibaut, Le Haut Rozin, 57420 CUVRY.

Vds lot 12 jx MD prix : 1850F ou vds jx séparément prix : 130F à 200F. Tél. : 87 96 42 14 ou écrire à GRABHERR Alexandre, 3 rue de la Montagne, 57410 LAMBACH.

Vds MD + 3 manettes dont une à 6 boutons Turbo et ralenti + 19 jeux + adapt. jeux MS + 6 jeux MS, valeur : 4340F, vendu : 2500F. Tél. à Stéphane au 82 56 13 02.

Département 59

Vds jeux MD Eswat, Truxton, Dick Tracy, Quackshot, Raiden, Trad Tiger Hile, After Burner 2 XDR : prix 100F à 150F. Vds joypad et Tilt. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 rue Mexico, 59000 LILLE.

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

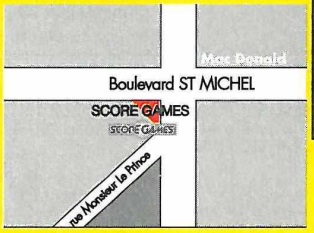
CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 / PROMOTIONS FANTASTIQUES & PRIX DISCOUNT !

11 MAGASINS A VOTRE SERVICE !

NOUVEAU

SCORE GAMES
56 boulevard ST MICHEL
75006 PARIS

Un nouveau Score Games en plein coeur de Paris,
à coté de la Sorbonne
Ouvert du Lundi au Samedi
de 10 à 19 heures. TEL : 36 685 686
Metro Cluny - RER Luxembourg



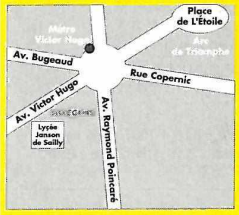
CADEAU *
1 PAQUET DE CARTES DBZ
OFFERT
POUR 100F D'ACHAT
* VALABLE JUSQU'A FIN FEVRIER 96

PARIS 5 / CONSOLES
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TEL : (1) 43 290 290 +

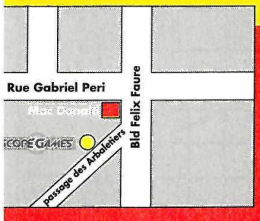
uvert de 10 à 19 heures du Lundi au Samedi
° Jussieu - RER Luxembourg/St Michel - Bus 63/86/87

ARIS 5 / CD-ROM & CD-I PHILIPS
17 rue des Écoles
75005 PARIS
TEL : (1) 46 33 68 68

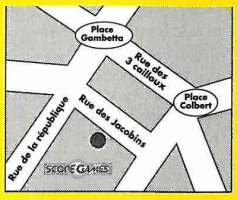
PARIS 16ème
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS
TEL : (1) 44 05 00 55
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
M° Victor Hugo - Bus 52/82



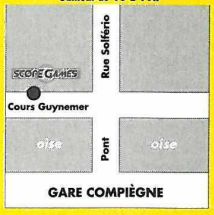
ST DENIS (93)
Centre commercial
St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
93200 St DENIS
TEL : (1) 42 43 01 01
Du Mardi au Samedi de 10 à 19 h
Dimanche matin de 10 à 13 h



AMIENS (80)
19 RUE DES JACOBINS
galerie des Jacobins
80000 AMIENS
TEL : 22 97 88 88
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h

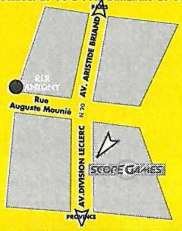


COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
TEL : 44 20 52 52
Lundi de 14 à 19h
Mardi au Vendredi : 10 à 12h30 - 14 à 19h
Samedi de 10 à 19h

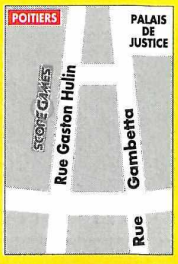


TOULOUSE (31)
14 rue Temponière
(angle rue St Rome)
31000 TOULOUSE
TEL : 61 216 216
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h

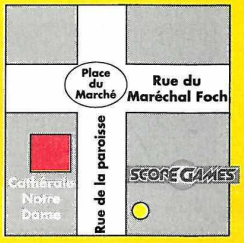
ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc
N20 - 92160 ANTONY
TEL : (1) 46 665 666
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Dimanche de 10 à 13h



POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
TEL : 49 50 58 58
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Lundi de 14 à 19h



VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78100 VERSAILLES
TEL : (1) 39 50 51 51
Mardi au Samedi de 10 à 19h. Dimanche de 10 à 13h



3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX D'OCCASIONS, COTE ARGUS OFFICIELLE DE PLUS DE 50000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL : (1) 43 290 290 +

-15%*

* sur une sélection d'articles signalés en magasin. Offre valable jusqu'à fin février 96 et sur présentation de ce coupon en magasins.

éléphone	3615	SCORE GAMES	FAX
43 290 290	SCORE GAMES	46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris	(1) 43 29 57 57

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Vends jeux MD FIFA 95 : 160F, NHL 95 : 160F, All Madden 95 : 160F. Téléphoner à Fabien au 28 22 48 47 ou écrire à Fabien CALDONE, 22 rue des AFN, 59630 BOURBOURG.

Vds MD TBE emballage d'origine avec Sonic + 13 jeux à 160F, 3 man. : 50F + 1 acistick 6 boutons : 100F, le tout : 2610F. Tél. au 27 84 80 73 ou écrire à BRIDOUX Ludovic, 231 Rue du Faux, 59550 MAROILLES.

Département 61

Vds MD avec 1 manette et 2 jeux (Sonic et Chakan) : 400F. Tél. à Olivier au 33 39 56 46.

Département 69

Vds ou éch. 2 ou 3 anciennes cartouches MD contre 1 nouvelle ou CD Saturn ou même SNIN, 20 jeux à vendre. Faire offre à COUTIN Patrice, 120 Rue Montmorency, 69730 GENAY.

Département 75

Vds 25 jeux MD NHL 95, FIFA 95-96, Sonic 2, PSG Football. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS, tél. après 18H au 45 84 08 90.

Vds MD2 + 2 pads + FIFA 95 + Flashback 700F et vds playstation neuve ss garantie (28/12/95) avec memory card, Wipe Out, Doom, Toshiden : 3000F et TV Sony 55cm : 2000F. Tél. à Thierry au 40 21 80 57.

Vds MD + Mega-CD + 4 man. + adapt. + 7 jeux pour seulement 1000F. Tél. au 49 60 11 24 à Denis.

Vds 25 jeux MD NHL 95, FIFA 95, Sonic 2, PSG Football. Ecrire à Arnaud BOUSEZ, 18 rue de Patay, 75013 PARIS, tél. après 18H au 45 84 08 90.

Département 76

Vds nombreux jeux MD à partir de 100F. Tél. à Stéphane au 32 90 04 42.

Département 77

Vds MD + 32X + menacer + 3 manettes + 8 jeux MD et 1 jeu 32X. Tél. à Alexandre au 64 40 47 17.

Vends MD + 2 manettes + 10 jeux (Sonic 2, SF II', Landstalker, Urban Strike, Flashback) prix : 1000F. Téléphoner au 64 06 15 25.

Vends jeux MD Aladdin : 100F, Sonic 3 : 150F. Téléphoner au 64 65 16 13.

Département 78

Vds MD + 12 jx (dont 6 MS + adapt.) + M-CD 2 + 5 jeux (Prince of Persia, Silpheed, Tomcat Alley, Ecco, Road Av.) : 2245F. Vds MF n°5 au 45. Tél. au 39 11 96 58.

Vds MD + 13 jx + AR + 3 manettes + revues + valise, le tout : 1790F. Ech. jeux GG, éch. jeux Saturn Clockwork, Knight, Victory Goal. Vds 13 jx MD séparés. Tél. à Stéphane au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 Rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Vds SF2', Eternal Champion, Mortal Kombat, prix entre 100F et 150F. Tél. à Frédéric ap. 18H au 39 74 11 43.

Vends jeux sur MD TBE Thunder Force III, Shadow Dancer, Castle of Illusion, Kid Chameleon, Street of Rage, Sonic, the Hedgehog. Téléphoner avant 21H à Vincent au 39 50 43 18.

Vends jeux MD (Shaq Fu, Daviscop...). Téléphoner à Jean-Paul au 30 90 19 39.

Vends MD + 5 manettes dont 2 ss fil & 1 à 6 boutons + 12 jeux (Road Rash 3, FIFA Soccer 95, Virtua Racing, Earthworm Jim...) le tout : 1800F. Téléphoner à Julien au 34 78 73 77.

Vends MD 1 + 14 jeux + 4 manettes dont 2 turbo + adaptateur : 2500F. Tél. au 34 86 50 57.

Vends MD + 3 jeux (Probotector, MK, Out Run) + adapt. + 2 man. (1 à 6 boutons) le tout : 400F + 30F frais de port. Tél. à Yoann de 18H à 20H au 39 54 54 25 ou écrire à JARDIN Yoann, Res. Concorde, 6 Square St Florentin, 78150 LE CHESNAY.

Département 84

Vends jeu SF2'. Tél. à Cédric en semaine de 18H30 à 19H30 au 90 36 13 33.

Département 90

Vends MD + 10 jx + M-CD II + 4 jx + 3 man. : 2500F à déb. Tél. au 84 21 20 03.

Département 92

Vds 8 jeux MD + action replay 2, prix de 30F à 250F chacun, nbx hits : SSF2, NBA JAM TE, MMania, Soleil... Tél. à Lionel au 42 04 32 00.

Vds MD + 2 man. + 12 jeux (SF2", Sonic I et II, Eternal Champion, Kid Chameleon...) + solutions (livre). Tél. entre 19H et 20H au 47 16 12 47.

Département 93

Vds MD + 18 jeux (FIFA 96, NHL 95, Pete Sampras, Kick Off 3, FIFA 95...) + 1 manette pour le prix de 2000F. Tél. à MOL Patrick au 40 10 10 98 après 19H.

Vds MD + 8 jeux (SFII', Rocket Knight, Sonic 2, NBA JAM...) + 3 manettes (dont pro2 et pro4) + mags Mega Force + codes et passwords, prix : 1300F à déb. Tél. à Sylvain au 48 02 00 67.

Département 94

Vds MD + 9 jx (Virtua Raging...) + Mega-CD + 4 jx + 2 man. + 1 man. Fighter II : 3000F. Tél. : 43 89 31 46.

Département 95

Vds MD 2 (sous garantie) + 2 pads + 20 jeux valeur : 8000F, prix : 3000F. Tél. après 18H au 39 84 26 33.

Vds MD + 2 man. (1 auto) + 7 jeux (Sonic 2, 3 et 4, DBZ, World of Illusion, Eternal Champion, Jurassic Park) prix : 2200F env. Tél. au 34 13 65 41.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 11

Achète Panzer Dragoon (VF) : 200F maximum et Arcader Racer : 250F maxi. Téléphoner après 18H au 68 32 34 29.

Département 72

Ach. console Sega Saturn en bon état. Faire offre vers 18H au 43 86 63 74.

Département 75

Ach. FIFA 96 : 200F et Virtua Cop : 300F. Vds ou éch. Virtua Fighter et Daytona USA uniquement sur PARIS. Tél. à Grégory au 42 00 02 97.

Ach. jeux Saturn Bug, Rayman, Myst prix : 200F à 250F et Mega Force 1 et 2 pour collection. Téléphoner à Thierry le soir au 40 21 80 57.

Département 95

Achète Arcade Racer : 250F et vds MD + 9 jeux (liv. Jungle, Soleil, NBA JAM, FIFA 95) 2 joysticks : 1200F poss. vente pièce. Téléphoner à Damien à partir de 17H au 34 15 38 63.

CONTACT

Département 56

Ech. Toshiden sur playstation contre Rayman, Wipe-Out... Vds 300F. Ach. autres jeux et vds Doom 32X : 290F. Tél. à Olivier au 97 75 15 02.

Département 78

Echange sur SATURN Robotica, Clockwork Knight, Victory Goal, Shinobix, Virtua Fighter. Vends Stick Arcade neuf : 190F et jeux MEGADRIVE et échange jeux GAME GEAR. Téléphoner à Stéphane au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

VENTE

Département 02

Vds sur Saturn fra. Daytona : 200F. Vds SN + DBZ3 + Mario 4 + Mario All Stars (jeu ayant Mario 1, 1 bis, 2 et 3) + 2 man., garanti jusqu'au 31/03/96, le tout : 600F. Tél. à Stéphane CHAUDRON au 23 58 51 63 ou écrire au 141 Rue de Lorraine, 02500 HIRSON.

Vends Sega Rally USA : 270F, Bug USA : 150F, Victory Goal : 120F. Tél. à Sébastien au 23 20 18 92 ou écrire à NIQUE Sébastien, 12 rue des Lilas, 02000 LAON.

Département 26

Vds jx sur Saturn fr. : Daytona, Bug, Rayman, Theme Park, Clockwork , VF1, Panzer Dragoon, prix entre 90 et 300 F, poss. d'éch. contre Sega Rally, XMen et Mystaria (version fr. , jap. ou USA). Tél. : 75 53 61 18.

Département 38

Vds Virtua Fighter Remix et Virtua Stick, prix très intéressant. Tél. à Willy au 76 31 62 01.

Département 54

Vds Clock Word Knight : 200F à déb. + Rayman : 300F et Virtua Fighter, prix à déb. Tél. à Yves en semaine entre 18H et 19H au 83 54 10 66.

Vends Robotica : 225F et Daytona USA : 200F. Tél. : au 83 24 02 13 après 19H. Demander Stéphane.

Département 56

Vds Virtua Fighter : 100F, Daytona USA : 180F, Virtua Fighter Remix : 150F. Tél. à Jacques : 97 66 98 16.

Département 57

Vds Bug : 300F, Peable Beach Golf : 250F. Téléphoner après 20H au 82 84 05 39.

Département 61

Vds Virtual Goal : 225F. Tél. au 33 37 08 70.

Vds jeux Saturn Eur. Rayman : 280F, Virtua Fighter : 170F, Daytona USA : 280F, Thunderhawk : 300F. Ech. possible. Tél. à Franck au 33 83 74 20.

Département 63

Vds ou éch. jx Saturn et MD. Tél. ap. 19H : 73 91 67 88.

Département 72

Vds jx VF Bug : 280F, Digital Pinball : 250F, Virtua Fighter : 140F, frais inclus. Tél. à Mickaël : 33 28 84 20.

Département 75

Vds Victory Goal : 250F, Theme Park : 300F, Panzer Dragoon : 300F, Virtual Volley Ball (jap.) : 250F, le tout : 1000F. Tél. entre 15H et 18H à Alexandre : 45 67 79 68 sauf week-end.

Département 78

Vds nombreux jeux Saturn (Victory G., VF, Clock W K2, Robotica, Thunderhauk 2). Ach. jeux Saturn à bon prix (FIFA 96, PD). Tél. à Nicolas au 30 58 49 98.

Département 91

Vends Saturn + 2 jeux Sega Rally, NBA JAM TE + 2 manettes + adapt. jap. , usa, le tout : 2800F à déb. Téléphoner à Sébastien au 69 91 16 57 (répondeur).

Département 93

Vends jeux Saturn Virtua Fighter : 150F, Sega Rally : 300F, Virtua Fighter Remix : 200F + Robotica : 250F. Téléphoner au 48 69 07 35.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •

• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ☐

☐ ★ MEGADRIVE ★ ☐ ★ MEGA-CD ★ ☐ ★ GAME GEAR ★ ☐ ★ MASTER SYSTEM ★ ☐ ★ SATURN ★ ☐ ★ 32 X ★ ☐

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 47

A renvoyer à : MEGA FORCE. «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

La France. Son TGV.
Sa fusée Ariane.
Sa très Grande Bibliothèque.
Ses 5 millions de mal logés

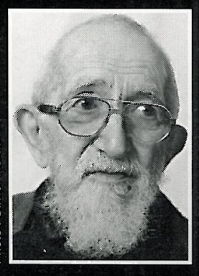


Photo : Olivier Héraut

Aujourd'hui en France, des centaines de milliers de personnes n'ont pas de toit pour vivre. Elles sont exclues ou vont bientôt l'être. C'est intolérable et indigne de notre société! La Fondation Abbé Pierre vient chaque jour en aide aux sans-abri et aux mal logés :

- pour leur procurer un logement décent,
- pour mobiliser les Elus et les Pouvoirs Publics afin que 200 000 logements pour les plus défavorisés soient créés d'urgence.

FONDATION ABBÉ PIERRE POUR LE LOGEMENT DES DÉFAVORISÉS
FONDATION RECONNUE D'UTILITÉ PUBLIQUE PAR DÉCRET DU 11 FÉVRIER 1992.
BP 205 - 75624 PARIS CEDEX 13
MEMBRE DU MOUVEMENT EMMAÜS FRANCE
"Cause d'Intérêt Général"

Aidez-nous à les loger. Vite !

Bulletin Personnel d'Entraide

A renvoyer à : Fondation Abbé Pierre pour le Logement des Défavorisés - BP 205 - 75624 Paris Cedex 13

Oui, je décide d'aider la Fondation Abbé Pierre dans ses actions en faveur du Logement des Défavorisés.

Je fais un don de :

☐ 150 F ☐ 400 F ☐ 1 000 F
☐ 250 F ☐ 600 F ☐ Un autre montant : ..... F

Je choisis de vous aider par :

☐ chèque bancaire ou postal à l'ordre de la Fondation Abbé Pierre
☐ carte bancaire n° : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration : |_|_|_|_| Signature :

Donateur

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

A titre de donateur, vous recevrez gratuitement le journal "Et les Autres?".

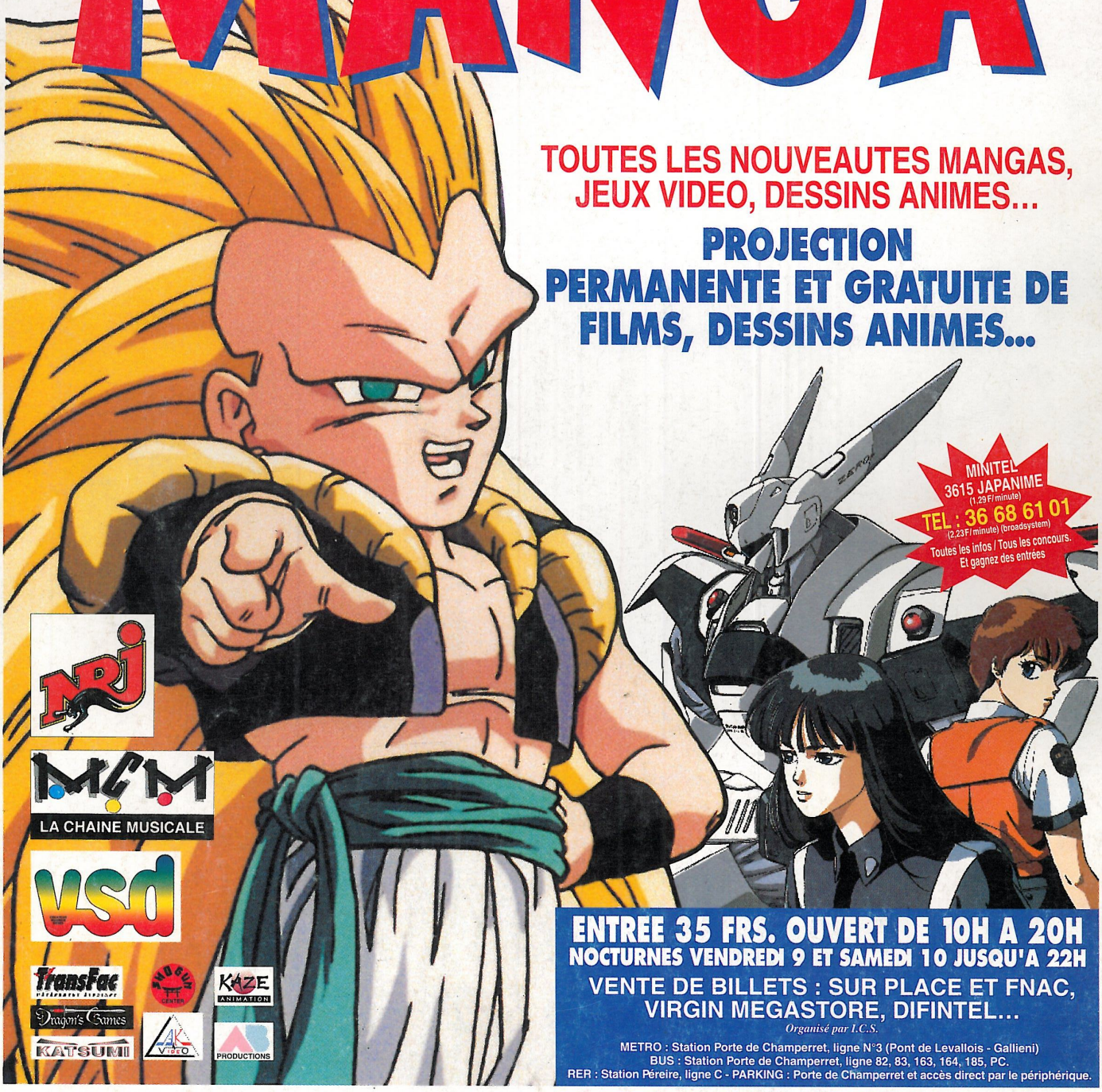
Réduction d'impôt - *La Fondation Abbé Pierre pour le Logement des Défavorisés étant reconnue d'utilité publique, vous pouvez bénéficier d'une réduction d'impôt de 50% de votre don dans la limite de 1 020 F, et au-delà, de 40% dans la limite de 5% de votre revenu imposable. Nous vous ferons parvenir un reçu fiscal libératoire.*

Les nom, prénom et adresse de nos donateurs sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement à la Fondation Abbé Pierre, sauf opposition de votre part. Si vous ne souhaitez plus recevoir de lettre d'information ou de sollicitation, faites-le savoir en écrivant à : Fondation Abbé Pierre - BP 205 - 75624 Paris Cedex 13.

B6XME ANNONCE OFFERTE PAR LE SUPPORT

VOUS AVEZ ENFIN VOTRE SALON !

PLANETE MANGA



TOUTES LES NOUVEAUTES MANGAS,
JEUX VIDEO, DESSINS ANIMES...

PROJECTION PERMANENTE ET GRATUITE DE FILMS, DESSINS ANIMES...

MINITEL
3615 JAPANIME
(1.29 F/minute)
TEL : 36 68 61 01
(2.23 F/minute) (broadsystem)
Toutes les infos / Tous les concours.
Et gagnez des entrées

NRJ
M6 M
LA CHAINE MUSICALE
VSD
TransFac
Dragon's Games
KATSUMI
SHOGUN
KAZE ANIMATION
AK VIDEO
PRODUCTIONS

ENTREE 35 FRS. OUVERT DE 10H A 20H
NOCTURNES VENDREDI 9 ET SAMEDI 10 JUSQU'A 22H

VENTE DE BILLETS : SUR PLACE ET FNAC,
VIRGIN MEGASTORE, DIFINTEL...

Organisé par I.C.S.

METRO : Station Porte de Champerret, ligne N°3 (Pont de Levallois - Gallieni)
BUS : Station Porte de Champerret, ligne 82, 83, 163, 164, 185, PC.
RER : Station Péreire, ligne C - PARKING : Porte de Champerret et accès direct par le périphérique.

DU 7 AU 11 FEVRIER 1996

ESPACE CHAMPERRET

PORTE DE CHAMPERRET PARIS 17°